

Lukas Marques • Daniel Molo

você sabe?



+ de 400 coisas que você deveria saber



OU
TRO Planeta

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

Lukas Marques • Daniel Molo

voce sabia



+ de 400 coisas que você deveria saber

Copyright © Daniel Mologni e Lucas Marques, 2017

Copyright © Editora Planeta do Brasil, 2017

Todos os direitos reservados.

Preparação: Maria Aiko Nishijima *Revisão:* Iracy Borges e Elisa Martins

Projeto gráfico e Diagramação: Vitor Gentil *Checagem de informações:* Simone

Costa *Coordenação de texto:* Ricardo Rigotti *Design de capa:* Vitor Gentil

Ilustração de capa: Rustem Gomes (Rustenico) *Adaptação para eBook:*

Hondana

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

M741v

Mologni, Daniel

Você sabia?: + de 400 coisas que você deveria saber / Daniel Mologni, Lukas Marques. – 1. ed. – São Paulo: Planeta, 2017.

ISBN 978-85-422-0843-6

1. Curiosidades e maravilhas. I. Marques, Lukas. II. Título.

16-38078

CDD: 001.94

CDU: 001.94

2017

Todos os direitos desta edição reservados à EDITORA PLANETA DO BRASIL LTDA.

Rua Padre João Manuel, 100 – 21º andar Edifício Horsa II – Cerqueira César

01411-000 – São Paulo-SP

www.planetadelivros.com.br

atendimento@editoraplaneta.com.br

Sumário

- 1. Uma palavrinha inicial...**
- 2. Animais**
- 3. Geek**
- 4. Histórias bizarras**
- 5. Lugares**
- 6. Miscelâneas**
- 7. Mistérios**
- 8. O que aconteceria se...**
- 9. Terror**
- 10. Gostamos, consultamos e indicamos**
- 11. Para ler, jogar e assistir...**

UMA PALAVRINHA INICIAL...

01

Claro que não poderíamos deixar de falar, em nosso primeiro livro, do nosso ambiente de trabalho: o YouTube. Então, vamos começar apresentando algumas curiosidades sobre o portal de vídeos e dando dicas para quem deseja criar um canal de sucesso por lá – algo que muita gente nos pede.

Hoje em dia, não há quem não conheça o YouTube. Ele é o terceiro site mais acessado do planeta, atrás apenas do Facebook e do Google. Nada mal para um site criado em 2005 por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, antigos empregados do PayPal que queriam apenas inventar um método mais fácil de compartilhar seus vídeos com os amigos.

Pelo jeito, eles fizeram bem mais do que resolver esse problema. No começo de 2006, poucos meses depois da criação do YouTube, o portal já tinha uma média de 15 milhões de visualizações por dia (e 20 mil novos vídeos eram enviados para o site diariamente). Foi nessa época que o vídeo "Ronaldinho touch of gold" (aquele em que o Ronaldinho Gaúcho chutava a bola no travessão e pegava de volta) se tornou o primeiro a atingir 1 milhão de *views*.

Claro que esses números chamaram a atenção do Google, que comprou o YouTube por **US\$ 1,65 bilhão** em ações, ainda em 2006. Mas foi só em 2010 que o Google começou a ter lucro com o portal. Hoje, o YouTube tem 1 bilhão de usuários – mais ou

menos um terço dos usuários totais de internet do mundo – e esse número cresce 40% a cada ano. **Ou seja, é um gigante!**

Não é à toa que muita gente sonha em criar um canal de sucesso no YouTube. Alguns querem se tornar famosos, outros sonham em ficar ricos... enquanto existem aqueles que desejam apenas gravar vídeos sobre os assuntos de que gostam.

E, para quem ainda faz essa pergunta, sim, o YouTube dá dinheiro. Ele vem por meio dos anúncios que aparecem antes da exibição do vídeo, ou na parte lateral do site. Os pagamentos são feitos mediante depósitos on-line.

Mas o grande conselho que damos para quem deseja criar um canal de sucesso é: você pode criar seus vídeos para ganhar fama ou dinheiro, mas eles jamais podem deixar de ser algo divertido na sua vida. Então, jamais comece a gravar vídeos sobre assuntos de que você não gosta. Cedo ou tarde, você vai começar a fazer isso com má vontade, e quem assiste vai perceber e não vai mais voltar ao seu canal.

Planejamento também é essencial. Não adianta simplesmente sair gravando e postando qualquer coisa. Pense bem no assunto que você vai tratar e como abordá-lo, porque existem milhares de canais por aí, e, se você apenas fizer igual aos outros, a coisa nunca vai decolar. É preciso ter conteúdo novo ou um formato inovador.

Ah, você acha difícil inventar algo novo?

Bem, a gente nunca disse que ia ser fácil.

E, falando em não ser fácil, sua persistência será fundamental. A não ser que você tire a sorte grande, vai demorar muito tempo – provavelmente, muito mais do que você imagina – até que seu canal faça sucesso. Existem canais que demoraram cinco, seis anos para bombar nas redes, e, até isso acontecer, os donos estavam gravando vídeos, sem desistir.

Essa persistência tem muito a ver com frequência. Seus primeiros vídeos não foram bem? Não desanime! Continue postando um, dois, três vídeos por semana. Um canal sem vídeos novos é um canal sem fãs. Postar vídeos regularmente, além de aumentar suas chances de sucesso, mostra que você tem compromisso com seu canal. **O público adora isso!**

Não se esqueça, também, da divulgação. Mas aqui rola uma pegadinha, galera: é preciso divulgar seus vídeos em todas as redes sociais, pedir para seus amigos ajudarem... Porém você não pode ser chato. Postar o link do vídeo a cada cinco minutos ou exigir que seus amigos divulguem os vídeos o tempo inteiro vai apenas fazer as pessoas ficarem com o saco cheio de você e do seu canal. Tudo o que vai conseguir com isso é fazer as pessoas deixarem de assistir aos seus vídeos.

O mais importante mesmo é saber diferenciar o seu gosto

pessoal do vídeo. Isso vale para produção de conteúdo de qualquer tipo, e claro que no **YouTube** não seria diferente. Olhe sempre para seus vídeos com olhar crítico, pensando se as pessoas vão gostar de assistir àquilo e, mais importante, se elas vão gostar a ponto de compartilhar com os amigos.

Em outras palavras: não basta você achar legal, mas sim ter certeza de que as outras pessoas vão gostar. Fazer sucesso envolve sorte, claro, mas produzir um conteúdo bom depende apenas de você.

E, se nós conseguimos, você também consegue! Então, mãos à obra, porque estamos loucos para conhecer o seu canal!

E agora, vamos começar o nosso livro!

OS CANAIS MAIS VISUALIZADOS*

T-series	15 bilhões
PewDiePie	14 bilhões
JustinBieberVEVO	14 bilhões
WWE	13 bilhões
FunToyzCollector	12 bilhões
NetdMuzik	12 bilhões
LittleBabyBum	11 bilhões
GetMovies	11 bilhões
MashaAndTheBear	11 bilhões
KatyPerryVEVO	11 bilhões

*Total de visualizações até maio de 2017.

OS CANAIS BRASILEIROS MAIS VISUALIZADOS*

Galinha Pintadinha	3,2 bilhões
Portadosfundos	2,4 bilhões
Rezendeevil	2,2 bilhões
AuthenticGames	2 bilhões

TazerCraft	1,8 bilhões
HenriqueeJuliano	1,6 bilhões
TotoyKids	1,4 bilhões
Gameplayrj	1,2 bilhões
MichelTeló	1,16 bilhões
Parafernalha	1,14 bilhões

*Total de visualizações até maio de 2017.

OS CANAIS COM MAIS INSCRITOS*

PewDiePie	54 milhões
HolaSoyGerman	31 milhões
JustinBieberVEVO	27 milhões
RihannaVEVO	24 milhões
ElRubiusOMG	23 milhões
Smosh	22 milhões
OneDirectionVEVO	21 milhões
TaylorSwiftVEVO	21 milhões
KatyPerryVEVO	21 milhões
EminemVEVO	21 milhões

*Total de visualizações até maio de 2017.

OS CANAIS BRASILEIROS COM MAIS INSCRITOS *

Whinderssonnunes	19 milhões
Portadosfundos	13 milhões
CanalCanalha	12 milhões
Rezendeevil	11 milhões
5incominutos	10 milhões
GaloFrito	9 milhões
Parafernalha	9 milhões
Manualdomundo	8 milhões
Euficoloko	8 milhões

*Total de visualizações até maio de 2017.

ANIMALS

02



A LENDÁRIA CRIATURA BÍBLICA

Ao longo da história, várias criaturas lendárias povoaram a imaginação do homem. Uma das mais impressionantes (e que ainda intriga muita gente) é o **Behemoth**, um animal fantástico citado... na Bíblia!

Sua famosa aparição acontece no livro de Jó, que pertence ao Velho Testamento. Lá, o Behemoth é descrito como um animal herbívoro gigante e com uma couraça protetora. Mas, assim como acontece com muitas coisas que aparecem na Bíblia, as informações sobre o Behemoth possuem várias interpretações.

Alguns dizem que ele seria um animal verdadeiro, como um elefante ou um rinoceronte. Aliás, os hebreus usam a palavra “behemoth” para descrever os hipopótamos – só que isso não quer dizer que o bicho seja um hipopótamo, já que os hebreus podem ter escolhido essa palavra justamente por causa da história que está na Bíblia. Outras teorias dizem que o Behemoth poderia ser um dinossauro, ou, mais precisamente, um braquiossauro, que era um herbívoro gigante.

E, como você deve imaginar, algumas teorias apontam claramente que o Behemoth não seria um animal real, mas sim uma criatura mitológica. Muitos mitos dizem que ele era uma espécie de leão gigantesco, enquanto outros apostam que era um

touro com três chifres.

Agora, um lance muito interessante sobre o Behemoth está na tradição judaica, que diz que ele moraria num lugar a leste do Jardim do Éden e que, uma vez por ano, daria um enorme rugido, que faria com que todos os animais morressem de medo dele durante doze meses, até ele gritar novamente.

Porém, outra lenda judaica diz que o Behemoth é o monstro da terra, enquanto o **Leviatã** é o monstro do mar (veja pág. 13), e que os dois se enfrentarão no final dos tempos. Nessa luta, ambos irão morrer, porque a lenda diz que suas carnes vão ser servidas para os humanos que sobreviverem ao **apocalipse**.

Mas claro que para termos certeza disso, teríamos de estar aqui quando o mundo acabasse.



CRIATURAS MITOLÓGICAS

» JINSHIN-MUSHI (MITOLOGIA JAPONESA)

São **besouros** que causariam os terremotos que acontecem no Japão. Possuem o tamanho de um punho humano, dez pernas cabeludas – semelhantes às de uma aranha –, corpo coberto de

escamas e cabeça de dragão. Geram uma onda sonora com frequência perfeita para causar os tremores de terra.

» **PAZUZU (MITOLOGIA SUMÉRIA)**

Conhecido como o rei dos demônios do vento entre os assírios e os babilônios, o Pazuzu tem corpo humano, cabeça de leão e dois pares de asas. Na demonologia cristã, é um dos responsáveis pelo inferno e adora possuir o corpo de pessoas (como fica bem claro no filme **O Exorcista**).

» **KOSCHEI, O IMORTAL (MITOLOGIA ESLAVA)**

Ele é um vilão clássico, daqueles que sequestram a mulher do herói. Existe apenas um jeito de matá-lo: destruindo sua alma. O problema é que ele a escondeu – em forma de agulha – dentro de um ovo que está dentro de um pato que está dentro de uma lebre que está dentro de uma caixa. Ufa! E a caixa está enterrada na mítica ilha de Buyan.

» **CHERNOBOG (MITOLOGIA ESLAVA)**

Seria a versão eslava do que chamamos de **diabo**. Seu nome significa “deus negro” e ele tem enorme poder sobre as trevas, sendo capaz de invocar demônios terríveis para acabar com a humanidade e com a Terra. Serviu de inspiração para o demônio do segmento “Uma noite no monte Calvo”, da animação Fantasia, da Disney.

» **LEVIATÃ (MITOLOGIA FENÍCIA)**

É uma das mais poderosas criaturas dos mares, possuindo tamanho gigantesco e poderes sobrenaturais. Tem a capacidade de destruir pequenas ilhas e cidades inteiras, além de causar tsunamis e terremotos. Com quase 100 metros de comprimento, é uma mistura de serpente do mar, dragão e polvo.

» **THUNDERBIRD (MITOLOGIA AMERICANA)**

O "pássaro do trovão" está presente na cultura de muitas tribos da América do Norte. Tem esse nome pois os nativos acreditavam que o bater de suas asas criava os trovões. Além disso, esses pássaros enormes soltavam relâmpagos pelos olhos e podiam invocar nuvens para causar tempestades.

» **LESTRIGÕES (MITOLOGIA GREGA)**

Gigantes, canibais e raivosos. Também conhecidos como lestrígones, viviam na região de Fórmias, ao sul do Lácio. Segundo a lenda, receberam a esquadra de navios comandada por Odisseu e atacaram os barcos com uma chuva de pedras gigantes. Todos afundaram, exceto aquele que transportava o herói. Como muitas criaturas gregas, apareceram na série de livros Percy Jackson.

» **TÍFON (MITOLOGIA GREGA)**

É um titã conhecido como o pai dos terremotos e dos ventos

ferozes. Uma criatura tão poderosa que até os deuses tinham medo dele. Segundo a lenda narrada por Hesíodo, Tífon foi criado para acabar com Zeus e o Olimpo – venceu a primeira luta contra seu oponente, mas foi derrotado na segunda vez em que se enfrentaram.

» **FENRIR (MITOLOGIA NÓRDICA)**

É um lobo gigante responsável pelo apocalipse (chamado de Ragnarok). Segundo a lenda, foi preso no centro do mundo, mas acabou escapando. É filho de Loki (sim, aquele mesmo, do filme *Os vingadores*), e uma profecia dizia que estava destinado a matar Odin e ser morto por Vidar (um dos filhos de Odin).

» **APEP (MITOLOGIA EGÍPCIA)**

Apep é uma **serpente** com mais de 30 metros, que personifica o caos e é inimiga mortal dos deuses egípcios, especialmente de Rá. A lenda diz que ela e Rá se enfrentavam todos os dias ao entardecer. Apesar de ser morta em todas as batalhas, ela ressuscitava e tentava novamente no dia seguinte. Bicho teimoso.



AS ESTRANHAS CRIATURAS DO FUNDO DO MAR

O fundo do mar é lar para criaturas que nos fazem até duvidar que elas existem de verdade. Mas, sim, elas existem mesmo... E são apenas uma amostra do que podemos encontrar por lá, já que boa parte dos oceanos ainda é inexplorada pelo homem. Conheça abaixo alguns dos bichos mais bizarros que existem nos nossos mares.

» MIRA-CÉU

De longe um dos peixes mais estranhos do mundo, especialmente por sua estratégia de caça. Ele se enterra quase completamente na areia e fica apenas com o rosto de fora, olhando para cima (daí o seu nome brasileiro). Quando uma presa passa nadando por perto, ele sai rapidamente da areia e dá o bote.

» PEPINO-DO-MAR

Sua aparência não é das mais assustadoras, já que realmente

se parece com um pepino, mas todo coberto de espinhos ou com pele grossa. No entanto, esse aspecto inofensivo é apenas um disfarce, pois trata-se de uma criatura extremamente perigosa: basta se sentir ameaçada para liberar uma toxina que muitas vezes é letal.

» **TUBARÃO-BOCA-GRANDE**

Como seu próprio nome explica, sua boca é gigantesca. Na verdade, ela é tão grande que sua abertura se estende até mesmo para trás da linha dos olhos. E como dentro dessa boca enorme existem mais de cinquenta fileiras de dentes prontos para estraçalhar a vítima, é claro que o bicho é um predador bastante temido.

» **PEIXEPELICANO**

O recorde de maior abertura da boca do planeta Terra, porém, é do peixepelicano. O bicho é basicamente um enorme estômago com olhos e cauda. Sua boca, quando aberta, torna-se maior que o resto do corpo. Mesmo assim, alimenta-se de peixes pequenos, pois são mais fáceis de mastigar.

» **PEIXE-MÃO**

Natural das águas da Oceania, o peixe-mão se parece com uma onça, por ter o corpo todo malhado. Mas o que realmente chama a atenção nesse animal são os pequenos bracinhos na frente do corpo: ou seja, dependendo de como está seu humor,

ele pode nadar como um peixe ou “caminhar pelo fundo do oceano.

» **DIABO-NEGRO**

Essa criatura ficou muito famosa graças à sua “participação” na animação *Procurando Nemo*. Trata-se de um peixe horroroso, cujo método de caça é o mais criativo do mundo: ele possui uma espécie de vara de pescar luminosa na cabeça; a luz atrai a presa, o diabo-negro a come e fim da história!

» **PEIXE-VÍBORA**

Quando o assunto é dentes, ninguém parece superar o peixe-víbora, animal que detém o recorde de maiores dentes em relação ao tamanho da cabeça. Suas presas medem cerca de 1 centímetro (enquanto sua cabeça tem apenas o dobro disso). O peixe-víbora também é capaz de deslocar o esqueleto para engolir até criaturas maiores que ele.

» **LULA DANA**

A forma de ataque dessa lula está entre as mais inteligentes do mundo – ou, pelo menos, dos mares. Aproveitando-se da escuridão das profundezas, ela provoca um flash de luz fortíssimo que cega e paralisa completamente todas as criaturas ao seu redor. Aí é só aproveitar o momento para devorar todo

mundo.

» **LULA-GIGANTE**

É um dos maiores animais das profundezas do mar e tem um relacionamento estranho com a baleia cachalote. Quando filhote, a lula-gigante é uma presa da baleia; mas, quando ela se torna adulta, deixa de ser caça e vira caçadora, alimentando-se justamente de... cachalotes! **Parece que o jogo virou, não é mesmo, queridinha?**

» **CHIASMODON NIGER**

Com apenas 25 centímetros, esse peixe não é conhecido como “engolidor negro” ou “grande engolidor” à toa. Ele é capaz de dilatar o próprio estômago, que fica na parte inferior do corpo. Por isso, consegue devorar presas com até o dobro do seu tamanho!

» **OARFISH**

Esse peixe gigantesco, que pode medir até 15 metros, é conhecido como a “lâmina do oceano”. Não é para menos: ele é prateado e tem exatamente a forma de uma lâmina. Porém o mais bizarro é que fica sempre na vertical – e é exatamente nessa posição que ele se move nas profundezas do oceano.

» **CARANGUEJO-ARANHA GIGANTE**

Esse bicho é um pesadelo para todas as pessoas que têm medo de animais com muitas pernas. Afinal, como se não bastasse ser uma mistura de caranguejo e aranha, pode ter até 4 metros de envergadura e pesar vinte quilos. Mas, apesar da sua aparência de poucos amigos, ele é bem pacífico.

» **DRAGÃO-MARINHO**

Habitante dos mares do sul da Austrália, esse primo distante do cavalo-marinho é um **mestre da camuflagem**, já que possui diversos apêndices que se parecem com algas. Além disso, ele não tem escamas, mas sim placas ósseas, que o protegem contra ataques de predadores.

» **CAMARÃO-IMPERADOR**

Com menos de 2 centímetros de comprimento, o camarão-imperador chama a atenção pela beleza das suas patas, que sempre são de um roxo forte e vivo. Mas também aprendeu a usar seu tamanho, já que sobrevive agindo como parasita em diversas criaturas, como os pepinos-do-mar.

» **POLVO-DE-ANÉIS-AZUIS**

Um dos animais mais bonitos do fundo do mar, o polvo-de-anéis-azuis é a prova de que tamanho não é documento. De dimensões de uma bola de golfe, parece não representar perigo, mas quem mexe com ele se dá mal. Quando se sente ameaçado,

pula sobre a vítima e, com sua pequena boca, injeta um veneno capaz de matar uma criatura de 1,2 tonelada.

» **POLVO-DUMBO**

É uma das espécies de polvo mais raras que existem e ganhou esse apelido por causa das duas barbatanas no alto da cabeça, que se parecem com orelhas – o que os deixa parecidos com o elefante do desenho da Disney. Não são muito grandes (mas já foram encontrados espécimes com quase 2 metros de envergadura).

» **LULA-VAMPIRO-DO-INFERNO**

É uma daquelas criaturas que devem detestar o apelido que receberam. Cá entre nós, ninguém gostaria de ter um nome desses. E, bem, ela realmente não é bonita, já que seus tentáculos possuem uma membrana parecida com as asas de um demônio. Mas são pequenas, com mais ou menos 15 centímetros, e extremamente frágeis.

» **MACHADO-DE-PRATA**

Conhecido também como peixe-machadinha, o machado-de-prata é certamente uma das criaturas mais feias dos oceanos – e, se bobear, de todo o planeta Terra. Seus olhos esbugalhados ficam praticamente para fora da cabeça. Só não é mais feio por falta de espaço, já que chega a medir menos de 5 centímetros.

» PEIXE-OGRO

Medindo quase 20 centímetros, esse peixe é, graças aos seus dentes, um dos predadores mais selvagens que existem no fundo do mar. Suas presas são tão grandes que o peixe-ogro mal consegue fechar a boca, e, como são curvas, impedem que a vítima consiga escapar assim que é mordida.

» TATUÍRA

É uma criatura bastante popular no litoral brasileiro: trata-se daquelas “baratas” que ficam enterradas na areia, deixando somente as antenas de fora. Mas o animal também consegue viver em profundidades enormes. Alguns deles podem chegar a 40 centímetros de comprimento. Já pensou encontrar uma barata desse tamanho?

» PEIXE-BOLHA

Esse virou até meme por causa da sua cara de quem está sempre triste e #foreveralone. É conhecido como o animal mais feio do mundo, e seu corpo se adaptou às enormes profundidades que usa como lar. Então, sua pele se tornou uma espécie de massa gelatinosa menos densa que a água, fazendo com que o peixe-bolha consiga flutuar.

» PEIXE-CAIXÃO

Tem um dos formatos mais estranhos entre os animais do

fundo do mar: é quase completamente quadrado, com olhos escuros e pequena boca. Além disso, tem pequenas pernas, que utiliza para se locomover. Quando se sente ameaçado, faz como o baiacu e aumenta de tamanho.

O MAIOR TERROR DOS SETE MARES

Imagine que você está nadando em alto-mar e de repente encontra um tubarão na sua frente. Só que não é um tubarão qualquer: é um bicho de **20 metros de comprimento** e dentes com mais de 15 centímetros! Bem, sinto muito informar, mas você teria acabado de cruzar o caminho de um **megalodon**, e dificilmente sairia vivo desse encontro.

O megalodon, cujo nome científico é *Cacharodon megalodon*, é uma espécie de avô do tubarão-branco. Ele viveu a mais de 2 milhões de anos e é famoso até hoje por ser um dos maiores monstros que existiu.

E não é exagero: o bicho era enorme. Se um tubarão-branco comum tem cerca de 7 metros de comprimento, o megalodon tinha três vezes esse tamanho. Os cientistas que estudam os fósseis desse animal dizem que ele podia pesar até cinquenta toneladas.

Agora, se você acha que tamanho não é documento... velho, isso não é verdade quando a gente fala do

megalodon. Porque se o tamanho do bicho é assustador, isso não é nada perto do jeito que ele caçava.

Quando encontrava sua vítima, o megalodon ia direto para cima dela, destruindo as costelas e a espinha do outro animal, ou seja, ele literalmente esmigalhava os ossos da presa. Outras vezes, ele mudava o ataque e arregaçava as nadadeiras e a cauda do seu futuro almoço. Dos dois jeitos, o resultado era o mesmo: o bicho ficava imobilizado e não tinha como reagir nem escapar. E olha que estamos falando de um animal cuja mordida tinha dez vezes a força da mordida de um tubarão-branco.

Para piorar tudo, o megalodon vivia no planeta inteiro, ou seja, em qualquer lugar de todos os oceanos você podia, de repente, olhar para o lado e dar de cara com um megalodon indo na sua direção. Ele só tinha uma área preferida quando ia ter filhotes. Aí, gostava de ficar em locais com temperatura mais quente e perto dos continentes, porque sabia que nessas águas o filhote encontraria alimento com mais facilidade.



Assim que o filhote do megalodon nascia, já saía caçando. Comia peixes menores, mas também ia pra cima de tartarugas gigantes... Ou seja, o bicho já nascia com **sangue nos olhos**. E aí, quando esse filhote crescia, ia para outros lugares do oceano peitar todo mundo que encontrava pela frente. Porque, na boa, não tinha pra ninguém.

O megalodon mandava ali no oceano e todo bicho que percebia que um deles estava por perto fugia rapidinho, morrendo de medo.

E é por isso que essa fera ainda está aí, atacando todos os bichos que encontra pelo seu caminho... Quer dizer... Será mesmo que ele ainda existe? Muita gente jura que sobrou um ou outro megalodon nadando por aí.

Tem gente que afirma que já viu tubarões tão grandes que dizem que só pode ser um megalodon. Aliás, tem até fotos que teoricamente mostram um megalodon nadando no oceano. Uma delas, tirada na década de 1940, ficou Famosa, e até rolaram documentários sobre ela, mas... é falsa.

Isso é tudo boato. O megalodon realmente está **extinto**. Mas o engraçado mesmo é que ninguém sabe ao

certo qual foi o motivo do seu desaparecimento.

Uma teoria diz que, como o megalodon preferia águas mais quentes, a era glacial acabou com todos eles. Outra gira em torno do aparecimento da orca, a baleia assassina. As orcas começaram a competir por alimento com o megalodon. Como não tinha comida suficiente para os dois, a orca, mais esperta por ser mais desenvolvida, ganhou a briga.

Então não tem mais megalodon hoje. Quer dizer, pelo menos que a gente saiba, né? Vai saber se esse bicho não está lá no fundo do oceano, só segurando a risada e esperando o momento certo de atacar?

Melhor tomar cuidado na hora de nadar...



SUPER-HERÓIS ANIMAIS!

Esqueça as HQs! As criaturas com os superpoderes mais espantosos do mundo estão na natureza. E algumas delas parecem capazes de derrotar muito super-herói por aí...

» O RADAR DAS ABELHAS

Já parou para pensar em como algumas abelhas voam tão longe da colmeia e ainda assim voltam para casa? Isso é porque elas possuem um **sistema de navegação** que se orienta pelo campo magnético da Terra. Então elas sabem certinho para onde estão indo.

» O RATO IMUNE À DOR

É um dos maiores mistérios da natureza. Os ratos-toupeiras-pelados não sentem dor e podem sobreviver a baixas concentrações de oxigênio. Para completar, os cientistas nunca encontraram nenhum deles que sofresse de câncer.

» RESISTENTE A TUDO

O **tardígrado** é um animal microscópico conhecido como urso d'água, que consegue viver tranquilamente em temperaturas próximas do zero absoluto ou mesmo acima de 150 °C. Além disso, sua resistência à radiação é **mil vezes maior** que a de uma pessoa comum.

» O CAMARÃO DO UFC

O camarão mantis é dono do **soco** mais mortal da natureza. Com suas patas dianteiras, ele desfere golpes que podem chegar a 80 km/h e usa isso para arrebentar as cascas de moluscos. Alguns deles já foram filmados até mesmo quebrando garrafas de vidro.

» O MESTRE DOS DISFARCES

A sépia é um molusco com a pele coberta de pigmentos que **mudam de cor** conforme o ambiente. Ela faz isso com tanta precisão e tonalidades diferentes que os camaleões, famosos por essa habilidade, ficam parecendo amadores.

» SEM MEDO DE COBRAS

Todos sabemos que os gambás conseguem se defender liberando mau cheiro no ambiente. Mas quando se trata de picadas de cobras, eles nem esquentam a cabeça: seu corpo é imune ao veneno de serpentes.

» FATOR DE CURA

As planárias têm um poder de **regeneração** maior que o do Wolverine, já que são praticamente imortais. Esses vermes são capazes de regenerar qualquer órgão danificado, até mesmo a cabeça (e ainda manter suas memórias antigas)!

» CAMPEÃO DE TIRO AO ALVO

Nunca entre numa competição de tiro ao alvo com o peixe-arqueiro. Com a **melhor mira** do mundo animal, esse peixe é capaz de usar gotas de água como projéteis para derrubar insetos de árvores e devorá-los. E acredite em nós: ele não erra um tiro!

» DETECTANDO TERREMOTOS

Enquanto os cientistas trabalham noite e dia para identificar terremotos antes que eles aconteçam, algumas espécies de formigas fazem isso naturalmente e adaptam sua rotina para o tremor de terra.

» **CAÇANDO COM OS BIGODES**

Gatos possuem bigodes sensíveis, mas as focas parecem ser campeãs nisso: seus bigodes conseguem captar a menor mudança na água, fazendo com que elas percebam peixes que estão bem longe.

» **FAREJANDO COM A LÍNGUA**

Quando você pensa em cobras, pensa em veneno, certo? Mas você precisa pensar também em radar. A língua da cobra identifica moléculas no ar que a levam até sua presa. Entendeu por que ela está sempre com a língua de fora?

» **ISSO SIM É VISÃO PERIFÉRICA!**

Sim, as aranhas-saltadoras têm a capacidade de pular para cima de suas presas, como o próprio nome diz. Mas o grande poder delas está em localizar a presa: com quatro pares de olhos, elas têm uma visão de **360 graus**. Ou seja, enxergam TUDO o que se passa ao redor delas.

GEEK

03



DESENHOS QUE AMAMOS...

Saiba um pouco mais sobre alguns dos desenhos animados mais famosos da atualidade – e do passado – e que fizeram a infância de muita gente.

» TOM & JERRY

Um dos desenhos animados mais famosos de todos os tempos, que conquista fãs a cada geração. A história é simples: mostra o gato Tom e o ratinho Jerry sempre se matando dentro de casa, normalmente porque o Jerry aprontou alguma. O famoso *Comichão & Coçadinha*, desenho animado preferido de Bart Simpson e seus amigos, nada mais é que uma homenagem – extremamente sangrenta – a *Tom & Jerry*.

» OS SIMPSONS



Impossível pensar em desenhos animados e não lembrar de *Os Simpsons*, que se tornou um império dentro da indústria do entretenimento. Criado em 1989 por Matt Groening, *Os Simpsons* já quebrou **vários recordes**: é a série de animação que está há mais tempo no ar e a que mais ganhou prêmios Emmy. E a qualidade

não cai nunca: cada episódio é feito com muito cuidado e demora, em média, seis meses para ser produzido. Alguns são famosos por contarem com participações especiais de atores, músicos e celebridades em geral, mas o ponto forte das aventuras de Homer Simpson e sua família são as piadas polêmicas – quem não se lembra do **mimi-mi** que rolou na internet por causa do episódio passado no Brasil?

» A HORA DA AVENTURA



Um dos desenhos mais populares do momento narra as aventuras do garoto Finn e do cachorro Jake, na terra pós-apocalíptica de Ooo. Mas existe uma teoria de que a história não se passa em um lugar qualquer, mas sim na nossa Terra. Tudo acontece após um evento chamado Guerra dos Cogumelos – ou seja, poderia ser uma **guerra atômica** (os cogumelos seriam as explosões atômicas) que destruiu a Terra e contaminou o planeta com radiação, dando origem às inúmeras criaturas fantásticas.

Outra teoria (muito bizarra) é que Finn era um garoto solitário que só encontrava alegria ao lado de seu cachorro Jake. Mas, após a morte do cão, o menino tentou se suicidar com

remédios e entrou em coma, então ele está sonhando com essas aventuras.

» PICA-PAU

Um dos desenhos mais famosos de todos os tempos tem a honra de ser a primeira animação exibida na TV brasileira (sua estreia por aqui foi em 19 de setembro de 1950). O personagem já **infernizava** a vida dos outros antes mesmo de ser inventado, já que seu criador, Walter Lantz, se inspirou em um pequeno pica-pau que não o deixou em paz durante sua lua de mel.

» DRAGON BALL



Um dos animês mais famosos de todos os tempos e que conquista fãs até hoje. Seu criador, Akira Toriyama, é um dos nomes mais respeitados na animação mundial e também colaborou com a produção de games clássicos, como Chrono Trigger, e mais modernos, como Blue Dragon. Uma das inspirações para as aventuras de Goku é o romance *Jornada ao Oeste*, clássico da literatura chinesa.



» **BOB ESPONJA**

Criado pelo canal de TV Nickelodeon, em 1999, tornou-se um dos maiores sucessos de todos os tempos. A versão brasileira tem uma curiosidade, já que o dublador do personagem, Wendel Bezerra, também faz a voz de Goku (*Dragon Ball*) em sua fase adulta. Muitos dizem que o Bob Esponja é gay, mas o próprio criador da série, Stephen Hillenburg, nega isso, dizendo que o personagem é **assexuado**. Entretanto, Hillenburg admitiu ter se inspirado nos sete pecados capitais para criar os personagens centrais: preguiça (Patrick), ira (Lula Molusco), avareza (Sr. Sirigueijo), inveja (Plankton), gula (Gary), soberba (Sandy) e luxúria (Bob Esponja) – porém, a luxúria de Bob Esponja não seria sexual, mas sim representada pela paixão que ele sente em ajudar os outros. Mas, pouco depois, isso foi desmentido – provavelmente por causa da pressão que a Nickelodeon fez para não associar o desenho aos pecados.

» **APENAS UM SHOW**

O guaxinim Rigby e seu amigo Mordecai, um gaio-azul, são dois jardineiros que passam o dia enrolando e procurando maneiras de se divertir. Esse é o ponto de partida de *Apenas um show*, um dos desenhos mais criativos dos últimos anos – as coisas são tão surreais que o chefe deles é uma máquina de chicletes. Muitas das ideias do desenho já estavam em um curta-metragem feito por J. G. Quintel (o criador de *Apenas um show*),

que tinha até mesmo cenas de **viagens de LSD**. Foi a primeira série original do Cartoon Network a ter cenas censuradas na América Latina, e seus roteiros fazem muitas referências à cultura pop dos anos 1980 (como jogos e músicas da época).

» CAVERNA DO DRAGÃO



Chamado originalmente de *Dungeons & Dragons* (e inspirado pelo RPG de mesmo nome), o desenho mostra um grupo de garotos que acaba parando, por acidente, em um mundo de fantasia. É um dos desenhos mais cultuados de todos os tempos, mesmo tendo apenas 27 episódios produzidos – o 28o e último foi roteirizado, mas nunca saiu do papel, e anos depois ganhou até uma versão em quadrinhos. Para quem gosta de **teorias malucas**, a série é um prato cheio: alguns dizem que o Mestre dos Magos e o vilão Vingador são a mesma pessoa; outros apostam que os garotos morreram no primeiro episódio e estão no inferno. Curiosidade: um dos personagens mais famosos, o dragão Tiamat, é uma fêmea – apesar de ter voz masculina na dublagem brasileira.

» A VACA E O FRANGO

Criado em 1995 pelo Cartoon Network, o desenho mostra as aventuras de dois irmãos muito estranhos: sim, a Vaca e o Frango são irmãos (!), e seus pais são humanos (!!!). Quer dizer, pelo menos a gente acha que sim, porque vemos apenas suas pernas, e até na hora de dormir eles ficam com os pés no travesseiro. Na verdade, essa seria **uma grande crítica** feita pelo desenho, mostrando que atualmente os pais “não têm cabeça” e deixam seus filhos à toa.

» OS PADRINHOS MÁGICOS

Criado como um curta em 1998, o desenho virou série em 2001 e fez enorme sucesso. É outro que tem várias teorias malucas na internet. Uma delas prega que os padrinhos do título são, na verdade, os **antidepressivos** que o jovem Timmy Turner toma (mais precisamente, os remédios Sertralina e Prozac) e que o ajudam a resolver seus problemas. Por isso, quando Timmy abusa da boa vontade deles, rolam os “efeitos colaterais”. Outra teoria é que o Professor Crocker não é um professor de verdade, mas sim um estuprador que se disfarçou de professor para pegar o Timmy. Sério, galera. Menos.

» POKÉMON

Outro desenho que dispensa apresentações... Mas que nem todo mundo sabe que foi criado primeiro como um game de RPG para o Game Boy, antes de ganhar seu animê, em 1997. Satoshi

Tajiri criou os pokémons como consequência do seu amor por **insetos** – ele quase não concluiu o ensino médio pois cabulava aula todos os dias para caçá-los. E apesar de o Pikachu ser o pokémon principal da história, ele quase perdeu esse posto para o Clefairy (e o primeiro pokémon criado foi o Rhydon). Entretanto uma das curiosidades mais legais envolve uma brincadeira com nomes: o **nome original** de Ash é Satoshi (o mesmo do criador dos pokémons) e o do seu rival, Gary, é Shigeru (uma “homenagem” a Shigeru Miyamoto, pai do Mario, de outra grande franquia da Nintendo).

E claro que *Pokémon* também tem suas teorias criadas por fãs. Uma delas, bastante conhecida, diz que Ash está em **coma** e imaginando tudo aquilo. Porém outra é ainda mais interessante: tudo se passaria num universo alternativo onde o Japão teria vencido a Segunda Guerra, graças ao uso dos pokémons como arma secreta. Para dar mais peso a isso, existem mais crianças que adultos, e alguns personagens (como o próprio Ash) não têm pai, aparecendo sempre ao lado da mãe – porque muitos homens adultos teriam morrido na guerra. **Será?**

» **NARUTO**

Animê criado em 2002, que gira em torno do jovem ninja Naruto Uzumaki. A princípio, o animê seria baseado em **culinária** (naruto, além de ser uma cidade famosa por suas hidromassagens, também é o nome de um dos ingredientes do lámen, famoso prato oriental), e o protagonista seria um

filhotinho de raposa disfarçado de humano. O personagem é dublado no Brasil por Úrsula Bezerra, que também dublou o Goku criança em *Dragon Ball* (seu irmão Wendel faz a voz brasileira do Goku adulto).

Masashi Kishimoto criou Naruto quando tinha 14 anos: fez um desenho, achou que ficou bom e guardou. Anos depois, criou seu primeiro mangá (chamado Karakuri), que foi muito elogiado, e, sem ideia do que inventar em seguida, voltou ao desenho esquecido no seu guarda-roupa e produziu a série a partir daí. E, caso você já tenha se perguntado, a roupa laranja de Naruto é uma homenagem às roupas de Goku.

» YU-GI-OH

Traduzido do japonês, significa “**o rei dos jogos**” e foi criado por Kazuki Takahashi. O animê é baseado num mangá que também inspirou vários card games. A ideia original era criar uma **história de terror** (e alguns elementos desse gênero ainda são vistos em criaturas e cenários), mas depois disso mudou para um mangá de lutas. Porém, como já existiam muitos mangás desse gênero, *Yu-Gi-Oh* seguiu um caminho diferente, mostrando combates que não envolviam diretamente o protagonista. Assim nasceu o *Duel Monsters*, jogo de cartas que conta com campeonatos até hoje (em 2009, entrou para o *Livro dos records* como o card game mais bem-sucedido da história). E uma pequena homenagem: no episódio 187, vemos rapidamente três personagens de Naruto em uma arquibancada.



OS DEZ PERSONAGENS MAIS FDP DOS DESENHOS

LIGEIRINHO (LOONEY TUNES)

O rato mais rápido do México não é exatamente ruim, mas o Frajola e o Patolino já sofreram muito – muito mesmo! – em suas mãos.

YAKKO, WAKKO E DOT (ANIMANIACS)

Os três irmãos Warner moram na caixa d'água da Warner e não deixam ninguém em paz.

MESTRE DOS MAGOS (CAVERNA DO DRAGÃO)

Supostamente, deveria ajudar os personagens principais, mas sempre aparece do nada, deixa uma charada que ninguém entende e desaparece.

PAPA-LÉGUAS (LOONEY TUNES)

Não importa qual armadilha o Coiote use, o Papa-Léguas sempre vai dar um jeito de escapar (e de fazer o Coiote cair na própria emboscada).

PANTERA COR-DE-ROSA

Essa não precisa falar nem uma palavra para infernizar a vida dos outros. É outro personagem que não tem malícia nenhuma, mas mesmo assim tira qualquer um do sério.

PIU-PIU (LOONEY TUNES)

É uma leitura da clássica história do “gato tentando pegar o pássaro”. Mas Piu-Piu, com seu jeito doce e inocente, sempre faz o Frajola se dar mal.

JERRY (TOM & JERRY®)

O maior inferno na vida do gato Tom. São inimigos mortais e nenhum dos dois é santo, mas normalmente é o Jerry quem provoca as brigas.

PERNALONGA® (LOONEY TUNES)

Às vezes, parece que a única coisa que dá prazer ao Pernalonga é deixar todo mundo ao seu redor (especialmente quem mexe com ele) furioso.

PICA-PAU

Diferentemente do Pernalonga, ele não precisa de motivo algum para infernizar os outros. De todas as suas versões, a que os fãs mais gostam é o Pica-Pau Biruta, que é quase um psicopata.

O MÁSKARA

Esse é o rei da trollagem. Graças à sua máscara que pertenceu a Loki, o deus da trapaça (sim, o mesmo Loki do filme *Os vingadores*®), ele pode fazer qualquer coisa, como transformar balões em metralhadoras e correr com supervelocidade.



EPISÓDIOS CENSURADOS

A **censura** vale não só para filmes, mas também para desenhos animados. Muitos deles tiveram cenas cortadas ou alteradas, e alguns têm episódios inteiros que não passam mais na televisão. Confira alguns casos abaixo.

» OS CAVALEIROS DO ZODÍACO

Primeiro animê a ser censurado na TV brasileira, por causa de cenas de **violência** que mostravam até mesmo decapitação, e também por nudez. O filme *Os guerreiros do Armagedon*, de 1989, tem uma cena polêmica que mostra uma **Bíblia** jogada no fogo.

» ONE PIECE

É o campeão da censura desnecessária, com cenas que ficam até **ridículas** depois de alteradas. Em vez de as pessoas levarem facadas, elas são golpeadas com um desentupidor, e um dos personagens não fuma um cigarro, mas sim um pirulito (que é aceso como se fosse um cigarro).

» DRAGON BALL

Goku e seus amigos também não passam impunes, com várias cenas cortadas. A maioria delas rola por causa de nudez e **conteúdo erótico**, mas outras escondem personagens que mostram o dedo do meio para os outros.

» A VACA E O FRANGO

Com um humor bem sacana, diversos episódios de *A Vaca e o Frango* foram censurados. Em um deles, o frango iria para o **inferno** para conseguir fumar; em outro, o roteiro brinca com estereótipos de lesbianismo.

» POKÉMON

O grande problema foi as **cenhas com seios...** que eram do vilão James, que estava disfarçado de mulher. Nos Estados Unidos, o episódio "Tentacool & Tentacruel" também foi censurado, mas por causa dos atentados de 11 de Setembro (várias cenas mostravam prédios sendo destruídos). E, claro, há o famoso episódio "O soldado elétrico Porygon", banido em todo o mundo depois que centenas de crianças japonesas sofreram **convulsões** durante sua exibição.



» O LABORATÓRIO DE DEXTER

No episódio censurado, Dexter constrói uma máquina que absorve a grosseria das pessoas, então clones dele e da sua irmã Didi desfilam um **festival de palavrões**.



» TOM & JERRY

Atualmente, vários episódios não são mais exibidos por conterem elementos comuns na época em que foram produzidos, como tabagismo, violência e até mesmo erotismo. Algum tempo atrás, o Cartoon Network brasileiro tirou **27 episódios** do ar.

» PERNALONGA

Muitos desenhos antigos, feitos nos anos 1940 e 1950, tiravam **sarro** de ETnias. Negros, esquimós, orientais, indígenas... Sobrava para todo mundo nos desenhos do Pernalonga. Hoje, vai ser muito difícil você ver esses episódios na TV.

» TINY TOON

A ideia era passar uma mensagem contra o alcoolismo. Então,

alguns dos personagens tomam cerveja e acabam bêbados o suficiente para roubar um carro, e terminam caindo de uma montanha e **morrendo**. Ou seja, não ia pegar nada bem, e claro que o episódio foi deixado de lado depois de ser exibido apenas uma única vez.

» PICA-PAU

Como muitos desenhos dessa época, está cheio de coisas que, hoje, são vistas como polêmicas, desde referências a satanismo até piadas que envolvem índios americanos. O episódio que, no Brasil, se chama "O Pica-Pau ataca novamente" (mesmo mostrando a primeira aparição do personagem, pois é um desenho do Andy Panda) é lendário por não ter final. A cena cortada mostra dois pica-paus que apareciam para levar o Pica-Pau para um **hospício**. A decisão do corte foi da TV americana, então não existe dublagem em português para essa cena.



FILMES QUE ADORAMOS

Marvel ou DC? *Harry Potter* ou *Jogos vorazes*? **Nós gostamos de todos!** Veja abaixo algumas curiosidades sobre filmes que conquistam mais fãs a cada dia!

» MARVEL CINEMATIC UNIVERSE



Quando o primeiro *Homem de Ferro* saiu nos cinemas, o mundo foi surpreendido com uma aparição de Nick Fury (na cena que rola depois dos créditos) convidando o herói para participar da “Iniciativa vingadores”. Ou seja, estávamos vendo o começo de um **universo** muito maior, que começou a decolar de verdade em filmes de outros personagens, como Thor e Capitão América. Tudo isso resultou em *Os vingadores*, que marcou o encontro de todos esses heróis. De lá para cá, esse universo cresceu ainda mais, com a presença de novos heróis, como Homem-Formiga e Pantera Negra (que estrearam nos cinemas), e do Homem-Aranha, que deu as caras em *Capitão América: guerra civil* (mas que já havia aparecido nas telonas em cinco filmes da Sony).

Conforme novos personagens foram aparecendo, a MCU também integrou outras mídias, como na série de TV *Agents of S.H.I.E.L.D.* – tudo, claro, nas mãos da Disney, que comprou a editora Marvel em 2009 por US\$ 4 bilhões. Porém, mais importante que a qualidade dos filmes parece ser o impacto cultural da estratégia da Marvel, que levou o conceito de “**universo compartilhado**” para a indústria do entretenimento (algo que, até então, parecia impossível de ser realizado). Hoje, sabemos que o grande poder dos heróis da Marvel é atrair multidões ao cinema, já que os filmes das fases I e II arrecadaram mais de **US\$ 10 bilhões** no mundo todo (veja box)!

» X-MEN



Quem manja de quadrinhos sabe que, durante muito tempo, os heróis da Marvel estiveram distribuídos em vários estúdios (diferentemente da DC, que pertence à Warner Bros.). *Homem-A-ranha*, *Justiceiro* e *Motoqueiro Fantasma* eram da Sony, Hulk era da Universal, e por aí vai. Aos poucos, a Marvel foi reconquistando os direitos desses personagens nos cinemas... menos *X-Men*, que é algo de que a Fox certamente não vai abrir mão. O primeiro filme, de 2000, foi um sucesso de bilheteria e, além de consolidar os mutantes no cinema, abriu caminho para outras adaptações de quadrinhos – até então, os estúdios **morriam de medo** de levar personagens de HQs para os cinemas.

Hoje, os mutantes já contam com duas trilologias (a primeira formada por *X-Men*, *X-Men 2* e *X-Men: o confronto final*; e a segunda com *Primeira classe*, *Dias de um futuro esquecido* e *Apocalypse*), além de dois filmes solo de Wolverine e um de Deadpool (que se tornou um sucesso inesperado). Mas é inegável que o grande rosto da franquia é Hugh Jackman, que parece ter nascido para o papel de Wolverine. Hoje, nem todos lembram que o papel seria de Dougray Scott, mas como as filmagens de *Missão Impossível II* atrasaram, o ator teve de desistir do projeto. Assim, Russell Crowe (sim, aquele mesmo, de *Gladiador*), sugeriu ao diretor Bryan Singer que considerasse seu amigo Hugh

Jackman para interpretar o mutante mais invocado do cinema. Então, se você é fã dos filmes dos alunos do Professor Xavier, lembre-se de agradecer a Russell Crowe sempre que vibrar com o Wolverine fatiando pessoas nos cinemas.

» **STAR WARS**

O que falar da Disney? O estúdio do Mickey Mouse é dono da Marvel e de uma das sagas mais adoradas da história do cinema: *Star Wars*, criada por George Lucas e que ganhou o primeiro filme (dos oito lançados até agora) em 1977. Quando a Disney comprou *Star Wars*, muita gente **torceu o nariz**, achando que os eventos que aconteceram “há muito tempo, numa galáxia muito, muito distante” seriam infantilizados, mas hoje já se sabe que isso é bobagem.

O episódio VII, dirigido por J. J. Abrams (e que resgata os clássicos personagens Luke Skywalker, Han Solo e Princesa Leia) conquistou os fãs em cheio e não é à toa que começaram a surgir teorias e mais teorias na internet a respeito das origens da personagem Rey (alguns dizem que ela é filha de Luke Skywalker; outros que ela seria filha de Han Solo e da Princesa Leia) e das verdadeiras motivações do personagem Kylo Ren. Algumas dessas hipóteses parecem até mesmo verdadeiros tratados sobre a saga, já que os fãs vão buscar detalhes minúsculos dos filmes anteriores para **provar** suas ideias. Mas quem pode culpá-los? Afinal, *Star Wars* é uma das maiores paixões na vida de muita gente!

» DC EXTENDED UNIVERSE

Se a Marvel se deu bem com o seu universo cinematográfico, é claro que a DC não iria ficar apenas assistindo a isso. Depois da aclamada trilogia do *Batman* dirigida por Chris Nolan, a editora (que pertence à Warner Bros.) começou a planejar o seu universo compartilhado, começando logo de cara com o super-herói mais poderoso dos quadrinhos, Superman, no filme *Homem de aço*. O título dividiu os fãs – teve quem adorou e quem detestou – e isso se intensificou ainda mais com o filme seguinte, *Batman vs. Superman*.

Mas, independentemente disso, quem não queria ver um **quebra-pau** entre os campeões de Gotham City e Metrópolis nos cinemas? A prova disso é que os dois filmes conquistaram **US\$ 1,5 bilhão** no mundo inteiro. De quebra, os fãs tiveram o gostinho de ver a Mulher Maravilha e outros heróis, como Flash e Aquaman (que aparecem rapidamente na tela), que ainda vão ganhar seus próprios filmes. Mas é importante lembrar que, ao contrário da Marvel, a DC ainda tem mais força na televisão, com seriados como *Gotham* e *Arrow*.

A competição cinematográfica entre os dois universos mais famosos dos quadrinhos **promete muito**. Quem vai ganhar com isso, certamente, são os fãs, que terão cada vez mais filmes de heróis.

» TRILOGIA BATMAN

Antes da **DC Extended Universe** havia... Batman. O Homem-Morcego já havia ganhado quatro filmes para o cinema muito tempo atrás – e como os dois últimos são bastante fracos, todo mundo olhou com desconfiança para *Batman Begins*. Mas quem esperava um filme ruim se enganou.

Christian Bale estava perfeito no papel de Bruce Wayne/Batman, mas o grande destaque mesmo estava no tom sombrio e realista dos três filmes. Toda a trilogia é ótima, mas o segundo filme, *Batman: o cavaleiro das trevas*, beira a **perfeição** (muita gente ainda diz que é o melhor filme de super-heróis já feito). O ponto negativo (e bastante triste) foi a morte de Heath Ledger, logo após o término das filmagens.

Mas o seu **Coringa** entrou para a história e, até hoje, gifs de suas cenas rodam a internet. Aliás, naquela época, o Oscar ainda tinha apenas cinco indicados a melhor filme – a regra mudou, aumentando o número de indicados, justamente depois de *Batman: o cavaleiro das trevas*, porque o mundo inteiro achou sacanagem o filme não ter sido nem indicado. **A Academia nunca admitiu** que a mudança rolou por causa do Batman, mas... nunca duvide do poder do Homem-Morcego!

» **O SENHOR DOS ANÉIS & O HOBBIT**

De longe, é a maior saga de fantasia de todos os tempos. Criada nos livros de J. R. R. Tolkien, a Terra-Média é um **mundo rico e complexo**, habitado por diversas raças, cada uma com sua

mitologia, seus costumes e seus idiomas... Sim, Tolkien era um gênio e Peter Jackson (fã assumido da saga) soube levar isso perfeitamente para os cinemas. Na verdade, a trilogia *O senhor dos anéis* praticamente revolucionou o cinema de aventura: as filmagens dos três longas aconteceram simultaneamente durante vários meses, na Nova Zelândia – e Jackson trabalhou o tempo inteiro sem interferência do estúdio, algo bastante raro (ainda mais em uma produção desse porte). Poucos sabem, mas um dos seus **braços direitos** era o ator Christopher Lee (que interpreta o mago Saruman), fã declarado dos livros originais – ele lia a trilogia *O senhor dos anéis* pelo menos uma vez a cada ano e chegou a conhecer Tolkien pessoalmente. Recordes de bilheteria, elogios da crítica e prêmios atrás de prêmios são merecidos, pois tudo ali parece perfeito (e os filmes melhoram ainda mais nas versões estendidas, que possuem quase uma hora a mais para cada título). Já *O Hobbit* não causou tanto impacto, também pela imposição do estúdio em fazer uma nova trilogia – o livro é menor, e Jackson queria dividi-lo em apenas dois filmes. Assim, a história é um pouco mais lenta, mas a magia toda ainda está ali. Juntos, os seis filmes são obrigatórios para qualquer fã de fantasia.



» INDIANA JONES

No fim dos anos 1970, Steven Spielberg declarou que adoraria dirigir um filme do 007. Porém, os produtores das aventuras do espião inglês torceram o nariz, alegando que ele iria “americanizar” demais o personagem. Assim, o diretor resolveu, ao lado do amigo George Lucas, criar o seu próprio 007: um arqueólogo que percorre o mundo atrás das relíquias mais sagradas da História. Já reparou como todo filme de Indiana Jones abre com uma sequência de aventura que não tem a ver com a história central? Isso foi claramente inspirado em James Bond.

Para o papel, pegaram Harrison Ford, que já havia ficado famoso com o Han Solo de Star Wars, e que aí se firmou definitivamente como um dos maiores astros de ação dos **tempos modernos**. Mas a graça de Indiana Jones está justamente em mostrar o quanto ele é heroico, mas humano ao mesmo tempo: tem medo, apanha, não pensa duas vezes antes de jogar sujo... e isso só aumenta o charme do personagem. Um detalhe curioso: uma cena no primeiro filme, *Os caçadores da arca perdida*, mostra Indy no meio da rua matando um espadachim com um tiro e fazendo cara de “não tenho tempo para isso”.

O **roteiro original** dizia que aquela luta seria enorme... Mas, justamente naquele dia, Harrison Ford estava com “**problemas**” e não conseguia ficar longe do banheiro por mais de dois minutos. Assim, mudaram a cena para que ele pudesse filmar rapidinho e voltar correndo para o trailer.

Acabou se tornando uma das sequências mais famosas do personagem.

» **MATRIX**

Um dos filmes preferidos de todo mundo que curte ficção científica. A história levou milhões de pessoas aos cinemas ao mostrar um mundo em que a humanidade, escravizada por máquinas, é usada como fonte de energia.

O primeiro filme **revolucionou** os efeitos especiais com o conceito de *bullet time*, que pode ser visto, por exemplo, nas cenas em que os personagens desviam de tiros com uma velocidade impressionante.

Mas o ponto alto do universo de Matrix é sua trama, que tem um monte de **referências** que vão de animês clássicos até mitologia, passando por *Alice no País das Maravilhas* – isso sem falar, claro, nos livros de William Gibson, o sujeito que praticamente inventou a literatura **cyberpunk**. Rendeu um vilão inesquecível (o agente Smith) e duas continuações, porém, muita gente ainda prefere o primeiro filme. Mas as cenas de ação dos três são surpreendentes.

No segundo filme, *Matrix Reloaded*, a cena da autoestrada demorou **três meses** para ser filmada – ou seja, mais tempo que muitos filmes inteiros – e contou com a construção de uma rodovia real de 2 quilômetros de extensão.

» MAD MAX

Quem curte cinema dos anos 1980 sabe que os caras adoravam fazer filmes pós-apocalípticos por causa da **paranoia** de uma guerra nuclear entre Estados Unidos e União Soviética que rolava na época. De todos esses filmes, um dos mais famosos foi feito na Austrália: *Mad Max*, que transformou Mel Gibson em astro e ganhou duas sequências: *Mad Max 2 – a caçada continua* e *Mad Max – além da cúpula do trovão*.

Trinta anos depois do terceiro filme, o diretor George Miller, criador do personagem, finalmente conseguiu realizar a quarta aventura, um projeto que estava tentando tirar do papel havia anos. Claro que dessa vez não há mais Mel Gibson, e Mad Max é interpretado por Tom Hardy, o Bane do filme *Batman: o cavaleiro das trevas*. Mas os olhos de todo mundo ficaram apontados mesmo para as cenas de ação (que contam com pouquíssimos efeitos digitais – ou seja, tudo aquilo é de verdade!) e para a Imperator Furiosa, interpretada por Charlize Theron. Entretanto, isso não impediu que os fãs criassem várias teorias a respeito do retorno de Mad Max, e uma das mais legais diz que o novo Max, na verdade, seria o menino do segundo filme. Isso por causa do seu jeito de falar pouco e grunhir muito (exatamente como o garoto) e também pela caixinha de música que ele possui (em *Mad Max 2*, o herói entrega a caixinha de música para o menino). Então, muita gente tem certeza de que esse novo Mad Max é o **garoto** que cresceu e assumiu o lugar de

Max – mas uma HQ oficial, escrita pelo próprio George Miller, mostra que o Mad Max de Tom Hardy e o Mad Max de Mel Gibson são a mesma pessoa.

» DE VOLTA PARA O FUTURO

Outra franquia dos anos 1980 que ainda faz muito sucesso – e, na verdade, vai conquistando cada vez mais fãs das novas gerações. Mas não é para menos, é uma das melhores histórias sobre **viagem no tempo** já feitas (muita gente diz que é a melhor) e que criou vários momentos e personagens clássicos.

Viajando para o passado e para o futuro (e para linhas do tempo alternativas), o jovem Marty McFly e o cientista Doc Brown acabam causando um problema atrás do outro – não só para eles mesmos como para a cidade de Hill Valley –, fazendo com que a história fique cada vez mais **alucinante**, em especial no segundo filme, quando eles viajam para 1955 e acabam praticamente interagindo com as cenas da primeira viagem no tempo (mostrada no filme anterior).

Mas, apesar de toda essa confusão temporal, o roteiro é tão bem escrito que você sempre sabe o que está acontecendo (e mesmo assim consegue se surpreender em vários momentos). Antecipando o que Peter Jackson faria em *O senhor dos anéis*, o segundo e o terceiro títulos foram filmados simultaneamente para diminuir os gastos (algo que muita gente na época achou que era loucura). Se você é um daqueles casos raros de quem

nunca assistiu aos filmes, um conselho: largue o nosso livro, assista a todos os filmes e depois volte aqui. **A gente espera.**

» **HARRY POTTER**

Vários livros e filmes tentaram, mas provavelmente ainda vai demorar muito para surgir um **fenômeno juvenil** como *Harry Potter*. A saga do bruxinho criado por J. K. Rowling se estendeu por sete livros e se tornou um fenômeno de vendas no mundo inteiro – sempre que um novo livro era lançado, filas e mais filas se formavam nas portas das livrarias (muita gente aqui no Brasil não queria nem esperar a versão em português e lia em inglês mesmo).



Claro que esse sucesso se repetiu nos cinemas e de forma merecida: todos os filmes são muito bem produzidos, e o “truque” de dividir o último livro *As relíquias da morte* em dois filmes não tornou a história arrastada em momento algum. Pouca gente lembra, mas os dois primeiros filmes foram dirigidos pelo mesmo Chris Columbus, de *Esqueceram de mim* (e que depois ainda realizaria *Percy Jackson e o ladrão de raios*).

Entretanto, o mais legal dos filmes é que todos os atores foram mantidos ao longo da saga inteira (a única exceção foi

Richard Harris, o ator que interpretou Dumbledore e morreu após o segundo filme, sendo substituído por Michael Gambon). Então, como rolava quase um filme por ano, o público assistiu, literalmente, Harry, Ron e Hermione crescerem diante dos seus olhos. É o tipo de saga em que todo mundo tem um filme preferido, mas que o ideal mesmo é pegar os oito filmes e fazer uma maratona com os amigos. Se você nunca fez isso, **siga o nosso conselho**: é uma das coisas mais divertidas que você pode fazer – mesmo que já saiba os filmes de cor.

» JOGOS VORAZES

Não há quem não goste da história de Katniss Everdeen, a jovem que participa de um torneio anual em um mundo que se tornou a **distopia** mais famosa do nosso tempo. Assim como rola com *Harry Potter*, o elenco de apoio traz grandes nomes do cinema (e também sofreu uma baixa nas filmagens, com a morte do ator Philip Seymour Hoffman – algumas cenas do último filme tiveram de ser alteradas em razão disso). Mas seu **grande trunfo** é mesmo a presença de Jennifer Lawrence (que também atuou na segunda trilogia dos *X-Men* como Mística). *Jogos vorazes* transformou a garota em estrela do primeiro escalão e hoje ela é uma das atrizes mais respeitadas de sua geração: já tem quatro indicações ao **Oscar** e venceu uma delas como melhor atriz por *O lado bom da vida* (isso sem falar nos três Globos de Ouro que ela levou para casa).

» PIRATAS DO CARIBE

Quando a Disney pensou em fazer um filme inspirado na atração *Piratas do Caribe*, que faz enorme sucesso em seus parques, ninguém imaginava que um ícone do cinema iria nascer. Todo mundo sabia do talento de Johnny Depp, mas ninguém imaginava que ele fosse criar um personagem tão rico e engraçado como o mentiroso e covarde Jack Sparrow. O show é todo dele, e não é à toa que hoje *Piratas do Caribe*, que havia sido planejado como uma trilogia, já virou uma enorme franquia da Disney – e, claro, Sparrow está à frente de todos os filmes. O curioso é que desde o primeiro filme Depp (que também é músico) assumiu que se inspirou em Keith Richards, guitarrista dos Rolling Stones, para criar o personagem – e, em um dos filmes, o próprio Richards faz uma ponta como o pai de Sparrow, numa espécie de **piada interna**. Mesmo com grandes personagens na carreira, muita gente acha que Johnny Depp se tornou sinônimo de Jack Sparrow.

MARVEL: DO MAIOR PARA O MENOR

Os filmes da Marvel são divididos em fases – atualmente estamos na fase III, que começou com *Capitão América: guerra civil* e que fez um sucesso estrondoso no cinema. Mas levar multidões ao cinema não é novidade para os heróis da Marvel. Veja abaixo quanto cada filme arrecadou nas bilheterias mundiais –

e como o primeiro filme dos *Vingadores* permanece como o campeão do estúdio.

Os vingadores	US\$ 1,5 bilhão
Os vingadores: era de Ultron	US\$ 1,4 bilhão
Homem de Ferro 3	US\$ 1,2 bilhão
Guardiões da galáxia	US\$ 773 milhões
Capitão América 2: o soldado invernial	US\$ 714 milhões
Thor: o mundo sombrio	US\$ 644 milhões
Homem de Ferro 2	US\$ 623 milhões
Homem de Ferro	US\$ 585 milhões
Homem-Formiga	US\$ 519 milhões
Thor	US\$ 449 milhões
Capitão América: o primeiro vingador	US\$ 370 milhões



GAMES NOS QUAIS SOMOS VICIADOS

Pode ser *single player* ou *multiplayer*, como pode ser PC ou console. Nós jogamos de tudo – e somos apaixonados por alguns jogos! Confira um pouco sobre cada um deles.

» LEAGUE OF LEGENDS

Foi criado em 2009 (sim, já faz tanto tempo assim... nem parece, né?). É um game de combate *multiplayer* em que os jogadores assumem o papel de invocadores que controlam campeões para lutar contra os campeões de outros times. Foi bem recebido desde o lançamento, sua **popularidade** só cresceu desde o primeiro dia, e, para muita gente, é o melhor game on-line que existe. Em julho de 2012, foi o game mais jogado nos Estados Unidos (em termos de horas jogadas). Atualmente, mais de 60 milhões de pessoas jogam LoL por mês – nos horários de pico, os servidores chegam a ter mais de 7 milhões de usuários on-line. Mas a maior prova da sua popularidade está no fato de que seus torneios viraram eventos gigantescos e, muitas vezes, são disputados em estádios de futebol e transmitidos ao vivo pela televisão. No Brasil, eles já rolaram no Maracanãzinho (RJ) e no Allianz Parque (SP). Sinceramente, isso é algo de que poucos games podem se **orgulhar**.

» WORLD OF WARCRAFT

Com mais de **10 milhões** de jogadores ativos, *World of Warcraft* é o game on-line mais popular do mundo nos últimos dez anos, e já foi citado até mesmo em animações como *Os Simpsons* e *South Park* (e sua fama deve aumentar ainda mais agora que chegou aos cinemas). Uma das suas vantagens é que quando foi lançado, em 2004, pela **Blizzard**, seu universo já era uma franquia consagrada nos games (o primeiro jogo passado no universo de Azeroth, *Warcraft: Orcs & Humans*, chegou às lojas dez anos

antes). Não é à toa que várias celebridades já afirmaram jogar WoW, como Vin Diesel, Henry Cavill, Mila Kunis e Jaden Smith. Até mesmo o Homem-Aranha já confessou, em uma HQ dos *Vingadores*, que seu personagem é um assassino de nível 27. Mas talvez a maior celebridade que habita o mundo de WoW seja Leeroy Jenkins, um sujeito que destruiu completamente a estratégia de ataque dos seus companheiros no game, da forma mais insana no mundo, fazendo com que todos fossem mortos. A lambança foi parar no YouTube, num vídeo imperdível que tem mais de 40 milhões de visualizações. Se você não conhece, procure **Leeroy Jenkins** no YouTube e divirta-se.

» OVERWATCH

Um dos games mais **famosos** do momento, lançado pela mesma Blizzard de *World of Warcraft*. Colocando dois times rivais frente a frente, o game se passa num futuro próximo, quando uma força de ataque conhecida como Overwatch foi criada para combater robôs que se rebelaram e geraram um conflito de escala global. Os personagens são mais diversificados que na maioria dos games, pois os desenvolvedores afirmaram que hoje os jogos eletrônicos precisam ser vistos como um entretenimento para todas as pessoas. Além disso, é um game de fácil acesso, voltado não apenas para os jogadores *hardcore*, e, mesmo sendo um *shooter*, incentiva a **colaboração** em equipe em vez de apenas *headshots*. A Blizzard está apostando alto na marca, pois já anunciou o lançamento de quadrinhos e curtas de animação

ambientados nesse universo.

» COUNTER STRIKE

Velho? Ultrapassado? Longe disso! Apesar de ter sido criado em 1999, *Counter Strike* marcou época e muita gente ainda dá seus tiros sempre que pode – especialmente porque novos títulos foram lançados ao longo dos anos. Pouca gente lembra, mas ele começou como um *mod* do famoso **Half-Life** (depois foi adquirido pela própria Valve, de *Half-Life*) e se tornou coqueluche mundial. A premissa não poderia ser mais simples: dois grupos – um de terroristas e outro de contraterroristas – se enfrentam usando vários tipos de armas, até que um dos lados seja completamente eliminado. Com um ritmo de combate alucinante, foi considerado um dos grandes responsáveis pela explosão dos jogos em rede e também pela moda das *lan houses* no início do século XXI (não era difícil entrar em uma delas e perceber que todos os computadores estavam ocupados por grupos de amigos que se enfrentavam no jogo). Além disso, é apontado também como o **primeiro passo** na criação dos esportes eletrônicos, já que até hoje existem clãs profissionais patrocinados por empresas como NVIDIA e Intel. É uma referência em jogos de tiro em primeira pessoa, e, goste ou não de *Counter Strike*, é inegável que estamos falando de um dos games mais influentes de todos os tempos.

» MINECRAFT



Jogo de criança? Não é o que os números mostram. Com mais de **100 milhões** de cópias vendidas, *Minecraft* é, hoje, o segundo game mais vendido de todos os tempos, atrás apenas do clássico *Tetris*. Mas também não é para menos: a ideia de poder construir qualquer coisa com os blocos de *Minecraft* (como se fosse um enorme mundo feito de Legos) conquistou em cheio os jogadores casuais. Não é à toa que o game, criado por um programador sueco, recebeu um prêmio atrás do outro – e, mais recentemente, foi comprado pela Microsoft por **US\$ 2,5 bilhões**.

Existe uma enorme lenda nos fóruns do game sobre uma criatura chamada **Herobrine**, que seria um fantasma (controlado pelo suposto irmão falecido do criador do jogo) que aterrorizaria o enorme mundo de *Minecraft*. Até mesmo os programadores brincam com isso e, sempre que uma atualização do jogo é lançada, eles colocam entre as alterações listadas a informação de que “o Herobrine foi removido” – mas ele sempre volta. Pelo menos, de acordo com a lenda...

» **DARK SOULS**

Muita gente considera esse RPG de ação como um dos melhores games já criados. A história coloca o jogador como

um morto-vivo que tenta encontrar uma forma de escapar dessa maldição – e o personagem evolui coletando almas dos inimigos mortos. Mas, diferentemente de um RPG tradicional, a história aqui não é explicada nos mínimos detalhes. Muita coisa é apenas sugerida, e fica a cargo da imaginação do jogador completar as lacunas. Porém, o grande diferencial de *Dark Souls* é a sua dificuldade.

Como muitos críticos apontaram, enquanto a maior parte dos jogos atuais “facilita” a vida do jogador (com *save points* frequentes e inúmeras maneiras de recuperar a vida), *Dark Souls* segue um caminho contrário, com uma **dificuldade extrema**. Muitos dizem que os jogadores que se aventuram pelo seu mundo aberto são masoquistas, pois sabem que vão morrer *muitas* vezes – e perder quase tudo o que conquistaram – antes de fazer um progresso mínimo no jogo. Mas, ao mesmo tempo, dizem que quem resolve experimentá-lo tem uma experiência inesquecível.

» DOTA 2

Se existe uma empresa que aposta no talento de seus consumidores, essa empresa é a **Valve**. É bastante comum eles investirem nas ideias dos jogadores, como aconteceu com *Counter Strike*. O mesmo rolou com o *Dota 2*. Em 2005, surgiu o game *Defense of the Ancients: Allstars*, criado de forma amadora como um *mod* de um mapa de *Warcraft III – Reign of Chaos*.

A Valve achou aquilo o máximo e comprou a ideia, dando a chance aos seus desenvolvedores de realizarem o projeto de forma maior e mais completa. Assim surgiu *Dota 2*, que imediatamente se tornou o game preferido de muita gente que curte jogos on-line. Com partidas disputadas entre duas equipes de cinco jogadores cada, logo perceberam que o formato era ideal para campeonatos. Então foi criado o **The International**, um dos maiores torneios de esportes eletrônicos do mundo. Durante um desses campeonatos, a Valve produziu “*Free to Play*”, documentário sobre a vida de três jogadores profissionais de *Dota 2*.

» **GTA**

É, de longe, a franquia mais polêmica da história dos games. Surgiu em 1997, mas explodiu de verdade em 2001, com o lançamento de *Grand Theft Auto III*, que tornou a Rockstar uma gigante da indústria. Os games têm sempre a mesma estrutura: visão lateral, mundo aberto (normalmente em cidades fictícias inspiradas em grandes cidades americanas, como Nova York e Miami) e uma série de missões para o jogador escolher em qual ordem ele deseja progredir na história principal. Mas seu grande trunfo está mesmo na ambientação no **mundo do crime**, com temas adultos, como sexo e drogas, mostrados, muitas vezes, de forma explícita – por isso que sempre que alguém critica a influência nociva dos videogames, escolhe *GTA* como exemplo principal.

Os roteiros são repletos de humor e sobram referências para

pessoas reais, além de brincadeiras com elementos da **cultura pop**, como filmes e séries de TV. Já a música é um caso à parte, pois todos os veículos do game possuem um rádio com diversas estações, que tocam músicas reais (e tente prestar atenção a tudo o que os DJs de cada rádio falam: eles são sempre engraçadíssimos e muitas vezes transformam em notícia alguma coisa que o jogador tenha feito no jogo).

O título mais recente da série, *GTA V*, lançado em 2013, se tornou o game mais vendido nas primeiras 24 horas após o lançamento (veja box), e tanto fãs como críticos (e o próprio mercado de games) apostam que o próximo jogo da franquia certamente irá quebrar esse recorde, pois isso parece ser comum a cada novo GTA.

» **ASSASSIN'S CREED**

São nove jogos principais, além dos outros, menores, que expandem o universo da história central. O primeiro foi lançado em 2007 e começou com uma enorme saga que narra o conflito entre os assassinos (que desejam a paz e a liberdade) e os templários (que também buscam a paz, mas por meio do controle da população). Mais inteligente que essa ideia é a forma como ela é contada, através dos séculos e com cada jogo ambientado num período histórico (e repleto de referências a acontecimentos reais). Assim, o tempo inteiro, o jogador tem a sensação de que está participando de algo muito maior que aquilo que está sendo mostrado na tela.

Os próprios criadores apontam que uma das principais influências da série está nos jogos da clássica franquia *Prince of Persia* e em um livro pouco conhecido por aqui, chamado **Alamut**, que se passa no Irã do século XI e tem uma organização de assassinos como um dos pontos centrais da trama (mas que foi escrito como uma crítica ao governo fascista do italiano Benito Mussolini). Independentemente das inspirações, porém, *Assassin's Creed* já se tornou um universo próprio, que também conta com quadrinhos, livros e um filme.

» ZELDA

Uma das franquias mais amadas de todos os tempos – e uma das mais antigas – foi criada em 1986. O herói da saga é o jovem **Link**, encarregado de defender o reino de Hyrule contra diversos vilões, com destaque para Ganondorf Dragmire (conhecido como Ganon).

Mergulhando de cabeça no gênero fantasia, *Zelda* tornou-se uma das séries de games mais populares da história da Nintendo. O jogo de estreia (*The Legend of Zelda*, de 1986) foi o primeiro a ultrapassar a marca de 1 milhão de cópias vendidas nos Estados Unidos (sem contar, claro, *Super Mario Bros.*, que vinha junto com o console da Nintendo), e seu cartucho foi o primeiro a contar com um chip que possibilitava ao jogador **salvar** seu progresso. Todos os games têm um grau de dificuldade bem alto, e a Nintendo preza bastante isso, tanto que proibiu que as

revistas publicassem detonados logo após o lançamento de *Zelda II: The Adventure of Link*, em 1988.

Uma coisa que sempre gerou debate entre os fãs é a cronologia da série, já que os games indicavam que existia mais de um Link. Em 2011, porém, a Nintendo lançou um livro para celebrar os 25 anos de *Zelda*, que apresentava, entre outras coisas, a cronologia oficial da saga. E ninguém tem dúvida de que o futuro de *Zelda* está garantido, com um jogo mais **espetacular** que o outro.

» MARIO

Para muita gente, Mario é sinônimo de video games. E não é para menos: trata-se da franquia mais vendida em todo o mundo – se reunirmos todos os jogos (incluindo títulos de outros gêneros como *Mario Kart*, *Mario Party* e *Mario Tennis*) são mais de **500 milhões** de cópias vendidas, o que faz a marca valer muitos milhões de dólares.



Apesar de a maior parte dos jogos principais seguir uma história de aventura em que Mario (e seu irmão Luigi) precisa derrotar o vilão Bowser, as origens do personagem são bem

diferentes. No começo dos anos 80, a Nintendo havia lançado diversos jogos que fracassaram e, então, chamou Shigeru Miyamoto (que também é um dos pais de *Zelda*) para que ele comandasse a última tentativa da empresa de fazer sucesso no mercado americano. Assim, em 1981, foi lançado *Donkey Kong*, que marca a estreia de Mario. O personagem nem tinha esse nome – era chamado apenas de “**Jumpman**” (ou “homem que pula”) e escalava um prédio em construção para salvar Lady (hoje conhecida como Pauline) do gorila que dá título ao jogo (e que também ganhou sua própria franquia).

Donkey Kong foi um enorme sucesso, praticamente criando o gênero “jogos de plataforma”, mas logo enfrentou seu maior desafio: um processo de plágio movido pela Universal, que insistia que o jogo era uma cópia da história do filme *King Kong* (que foi, realmente, uma das muitas inspirações para o game), mas a Nintendo ganhou o processo. Uma curiosidade adicional: o segundo jogo da série, *Donkey Kong Jr.*, colocava o filho do gorila original tentando salvar seu pai, que havia sido aprisionado por... Mario. Essa foi a única vez em que o encanador italiano foi retratado como vilão em toda a sua história.

» **GOD OF WAR**

Um dos maiores jogos de ação de todos os tempos e indiscutivelmente um dos carros-chefes do PlayStation, *God of War* conquistou jogadores de todo o mundo graças à sua história repleta de referências mitológicas e lutas com

muito sangue. Mas a violência nunca é gratuita, já que estamos falando das aventuras de Kratos, um guerreiro espartano que se torna o Deus da Guerra no fim do primeiro game. David Jaffe, criador da série, afirma que a ideia foi sua, mas não esconde o fato de que se inspirou no conceito do game **Onimusha**, transportando a ação do Japão feudal para o universo da **mitologia grega**, além de misturar ação, combate e *puzzles*. Aparentemente, a ideia deu certo: o game conquistou inúmeros fãs, e a franquia, composta por uma trilogia principal e outros jogos paralelos, vendeu mais de 20 milhões de cópias.

» **SKYRIM**

A série de RPGs *Elder Scrolls* já era muito famosa entre os fãs do gênero, mas tudo mudou com *Skyrim*, o **quinto game da série**. O título se tornou uma febre e ficou mais conhecido até mesmo que a própria franquia, atraindo inúmeros usuários novos para o universo de *Elder Scrolls*. Lançado em 2011, chamou a atenção pelo seu enorme mundo aberto – muitos usuários se divertiam por horas explorando o lugar, sem se preocupar com as missões principais, tamanha a riqueza de detalhes e segredos que o mapa esconde.

A história central faz com que o jogador tenha de derrotar um poderoso dragão que, de acordo com uma profecia, irá **destruir o mundo**. Mas até isso acontecer ele precisa passar por dezenas de missões e aprimorar suas habilidades e armas. O game foi

aplaudido de pé pelos críticos e se tornou um enorme sucesso, transformando-se em um dos recordistas de venda no Steam. Somente um mês após o lançamento, mais de 10 milhões de cópias haviam sido distribuídas para lojas de todo o mundo, e o game continua vendendo muito até hoje. Afinal, existem diversos jogadores que ainda aproveitam o tempo livre para dar uma voltinha no mundo de *Skyrim*, onde sempre há algo a ser descoberto.

RECORDES NO MUNDO DOS GAMES

O maior tempo que uma pessoa ficou jogando *World of Warcraft* direto foi **29 horas e 31 minutos**. A façanha foi alcançada pela espanhola Hecaterina Kinumi.

Já o recorde de maior tempo jogando *Final Fantasy* foi com *Final Fantasy X*, quando uma garota ficou **38 horas e seis minutos**. Adivinhe quem foi? Sim, Hecaterina Kinumi!

Nascido em maio de 1998, Victor De Leon III é o jogador profissional de videogame mais novo do mundo. Ele jogou videogame pela primeira vez aos **2 anos** e disputou seu primeiro torneio quando tinha 4 anos!

O game que mais deu dinheiro em todos os tempos também é o produto de entretenimento eletrônico mais rentável da história: *Grand Theft Auto V*. Em apenas 24 horas de vendas, a produtora já tinha arrecadado **US\$ 815 MILHÕES!**

Em 30 de setembro de 2010, a americana Annie Leung conquistou o recorde feminino de pontuação em *Guitar Hero III*, com um placar de **789.349**. Sim, ela escolheu a música "Through the fire and flames". Sim, no modo mais difícil.



SÉRIES DE QUE NÃO PERDEMOS UM EPISÓDIO!

De **mortos-vivos** à metanfetamina, dos gabinetes de Washington a uma famosa ilha perdida, nós somos apaixonados por séries de TV. E temos certeza de que você também é!

» **BREAKING BAD**

Uma das séries mais amadas e elogiadas de todos os tempos. Não existe uma pessoa que não enlouqueceu com o drama vivido por **Walter White**, um professor de química fracassado que, ao descobrir que está com câncer, decide enveredar pelo mundo das

drogas para conseguir deixar dinheiro para sua família.



A série virou febre na internet, especialmente na última temporada, e até hoje faz muita gente morrer de saudade. Uma coincidência bizarra é que a série tem 62 episódios, e o 62o elemento da tabela periódica é justamente o samário, um isótopo usado contra a dor em casos de metástases ósseas. Muita gente afirmou que é impossível fabricar metanfetamina como mostrado na tela, mas isso não é coincidência; os produtores editaram as cenas de fabricação da droga de um jeito que não pudesse ser imitado por ninguém – mas os atores Bryan Cranston e Aaron Paul sabiam o que estavam fazendo, pois eles aprenderam o **processo de fabricar a droga**, apenas para dar mais veracidade às cenas.

» SOBRENATURAL

Monstros e rock: o que pode dar errado numa combinação como essa? Não é à toa que as aventuras dos irmãos Dean e Sam Winchester estão no ar há mais de 10 anos e continuam conquistando fãs – e nem mesmo os atores acreditavam que o seriado iria durar tanto tempo assim (o criador Eric Kripke imaginava que *Sobrenatural* teria apenas cinco temporadas). E,

na verdade, a série quase foi **cancelada** mais de uma vez, mas a Warner voltou atrás após a gritaria – e alguns abaixo-assinados – dos fãs. Então, o público continua acompanhando a guerra entre Dean, Sam e o anjo Castiel contra demônios e outras criaturas sinistras.

Uma coisa interessante é que todas as (muitas) músicas de rock clássico que tocam na série são escolhidas a dedo pelo criador, que é fã desse tipo de música, mas sua banda preferida, Led Zeppelin, nunca tocou na série por causa dos custos de licenciamento.

Para aqueles que adoram coincidências, **Winchester** é o nome de uma marca de armas criada por William Wirt Winchester. A esposa de William, Sarah Winchester, também teve problemas com o sobrenatural: sua mansão demorou 38 anos para ser construída, pois ela acreditava que fantasmas das pessoas mortas pelas armas vendidas pelo marido iriam persegui-la caso a obra chegasse ao fim. Como a casa precisava estar sempre em construção, existem corredores sem portas e escadas que levam a lugar algum. Seria esse mais um caso para Sam e Dean?

» **GAME OF THRONES**

Uma das séries mais famosas do momento, narra a guerra entre diversas famílias e clãs que desejam assumir o poder de Westeros – em tramas repletas de sexo, violência e, claro, muitas reviravoltas. Os fãs da série dizem que o melhor conselho para se aventurar por *Game of Thrones* é não se apaixonar por nenhum personagem, pois todos podem morrer a qualquer

minuto – e isso já fica claro logo nas primeiras temporadas. Tudo isso é “culpa”, claro, de George R. R. Martin, que criou a saga nos livros que são considerados, junto com *O senhor dos anéis*, um **clássico** da literatura de fantasia.



Martin é um nerd de carteirinha, que escreve apenas usando um processador de texto dos anos 1980. E mesmo que nunca tivesse escrito *Game of Thrones*, já seria ídolo de muitos nerds: ele possui em casa as primeiras edições dos quadrinhos do Homem-Aranha e do Quarteto Fantástico (que valem uma fortuna) e foi nada menos que a primeira pessoa na fila da **primeira Comic-Con** da história, realizada em Nova York, em 1964. Muita gente reclama que ele demora demais para lançar livros novos, mas ele mesmo sempre disse que “nunca escreveu rápido”. Ok, a gente entende... mas é muito difícil segurar a **ansiedade** pelos próximos livros.

» THE WALKING DEAD

Outro enorme sucesso da televisão, narra a luta de Rick Grimes e um grupo de sobreviventes em meio a um apocalipse zumbi. É baseada numa HQ que também faz enorme sucesso, criada por Robert Kirkman. Mas, assim como acontece em *Game of Thrones*, a série e o material

original seguem caminhos diferentes (o personagem Daryl, por exemplo, foi criado para a televisão).

A cada temporada, *The Walking Dead* vai ficando mais sombria – o que faz sentido, já que os próprios personagens e o mundo ao seu redor se tornam mais violentos. É outro seriado em que o autor não pensa duas vezes antes de matar personagens importantes, tanto que existe um hábito nos sets: sempre que um ator vai filmar sua cena de morte, ele ganha uma espécie de “última refeição”, como se fosse um condenado. Já os atores que interpretam os zumbis têm bem menos regalias: além de não ganharem nenhuma refeição especial, ainda precisam passar por um curso para se movimentar e caminhar como mortos-vivos “verdadeiros”.

» THE BIG BANG THEORY

A série que mostrou ao mundo que nerds podem ser legais já está no ar desde 2007 e continua fazendo sucesso – tanto que, em 2011, a CBS renovou o seriado por mais três temporadas. Foi a única vez na história da televisão moderna que isso aconteceu, já que o costume é sempre fazer a renovação ano a ano. Mas a aposta foi certa, porque **o show continua** fazendo sucesso até mesmo entre a comunidade científica, já que em 2013 um grupo de biólogos brasileiros descobriu uma espécie nova de abelha e a batizou de *Euglossa bazinga* em homenagem ao personagem Sheldon.



Para quem curte o relacionamento entre Leonard e Penny, uma fofoca: a atriz Kaley Cuoco revelou, em 2010, que no início do seriado eles **namoraram** (na vida real, evidentemente) por dois anos, e tudo escondido, sem nenhum produtor saber. E você já se perguntou qual a área de pesquisa de cada personagem? Leonard é físico experimental, Sheldon é físico teórico, Howard é engenheiro aeroespacial, Raj é astrofísico, Bernadette estuda microbiologia, e a área de Amy é neurobiologia.

» **NARCOS**

Uma das produções de **maior sucesso** da Netflix foi criada pelo brasileiro José Padilha e estrelada por Wagner Moura no papel de Pablo Escobar, o mais famoso traficante da história. Conquistou o mundo logo de cara pela qualidade do roteiro, que mostra o combate entre os criminosos colombianos e os agentes da polícia americana, sempre acompanhando o drama dos dois lados.



Muita gente (aqui no Brasil) **criticou** o espanhol de Wagner Moura, mas os críticos não quiseram nem saber e adoraram o

trabalho do cara, que se tornou o quarto brasileiro a ser indicado ao Globo de Ouro em toda a história do prêmio (Sonia Braga, Daniel Benzali e Fernanda Montenegro também foram indicados). Quase tudo ali é bastante fiel à história de Escobar, que, no auge de sua carreira como traficante, foi apontado como o sétimo homem **mais rico** do mundo.

A série também mostra o local conhecido como La Catedral, que foi a prisão particular do traficante (construída por ele mesmo) e que mais parecia um **clube**, com campo de futebol, bar e até mesmo uma cachoeira. Hoje a propriedade virou um monastério.

» **DEMOLIDOR**

Também produzida pela Netflix, *Demolidor* se tornou a série de TV **mais elogiada** da Marvel – apesar de *Agents of S.H.I.E.L.D.* ter muitos fãs. A história acompanha os passos do advogado Matt Murdock, que, após sofrer um acidente na infância, ficou cego, mas teve todos os seus outros sentidos (olfato, audição, paladar e tato) ampliados, e também desenvolveu um senso de radar que lhe permite saber exatamente o que há ao seu redor.

O engraçado é que hoje o Demolidor é um dos personagens mais famosos e adorados da Marvel, mas nem sempre foi assim. O quadrinho original estava prestes a ser cancelado por causa das poucas vendas, mas isso mudou graças a **Frank Miller** (que depois ficaria ainda mais famoso criando HQs como *Os 300 de*

Esparta, *Batman: O cavaleiro das trevas* e *Sin City*), que deu novo fôlego ao herói, deixando suas histórias muito mais sombrias. A série resolveu não mexer em time que estava ganhando e resgatou muito do clima que tornou os quadrinhos do personagem um sucesso de crítica e público.

» **SENSE8**

Também lançada pela Netflix, virou cult ao mostrar um grupo de pessoas que descobrem que estão mental e emocionalmente ligadas, numa trama criada por **Lilly Wachowski** (uma das mentes por trás dos filmes *Matrix*). Um dos roteiristas é J. Michael Straczynski, criador da série de ficção científica **Babylon 5** e também roteirista de quadrinhos.

Como os personagens principais vivem em locais diferentes do planeta, no fim da primeira temporada vários atores e membros da produção já haviam completado mais de 100 mil horas de voo (o suficiente para dar quatro voltas na Terra). Entretanto, a produção segue um processo diferente do habitual: os diretores não são responsáveis por episódios, mas sim por locações. Então Lilly e Lana Wachowski realizam as cenas em Chicago, São Francisco, Londres e Islândia; Dan Glass dirige todas as cenas que se passam em Seul; James McTeigue é encarregado das filmagens na Cidade do México em Mumbai; e Tom Tykwer trabalha em Berlim e Nairóbi.

» **AMERICAN HORROR STORY**

Esta série é um prato cheio para os fãs de histórias de terror. Cada temporada conta uma história fechada (e normalmente com os mesmos atores interpretando papéis diferentes, como se fosse uma pequena companhia de teatro) que **homenageia temas clássicos do gênero**. Então, a primeira temporada gira sobre casas mal-assombradas, a segunda se passa num hospício (mas também aborda temas como alienígenas e possessão demoníaca), a terceira é sobre bruxas, a quarta é ambientada em um show de horrores, e a quinta (que marca a estreia da cantora Lady Gaga na série) se passa num hotel e fala sobre vampiros. Além disso, os roteiros também fazem referências a pessoas e acontecimentos reais – e tudo faz parte de um universo maior, já que o criador Ryan Murphy (que também é o criador de *Glee*) declarou que todas as temporadas estão **interligadas** de alguma forma. Às vezes é fácil perceber isso, com personagens que migram de uma história para outra, mas normalmente é algo que está escondido apenas em pequenos detalhes.

» **ARQUIVO X**

A frase “**A verdade está lá fora**” se tornou uma das mais famosas da história da TV graças a esse seriado que tem milhões de fãs apaixonados em todo o mundo e retornou às telas recentemente, trazendo novas aventuras dos agentes do FBI Fox Mulder e Dana Scully.



Chris Carter, o criador de *Arquivo X*, sempre cita uma série cult dos anos 1970 chamada *Kolchak e os demônios da noite* (que teve apenas vinte episódios) como sua grande inspiração. O interessante é que enquanto o personagem Mulder acredita totalmente em extraterrestres, e Scully é cética, na vida real as coisas se invertem: o ator David Duchovny é o cético da dupla, enquanto Gillian Anderson acredita na existência de ETs. Hoje, *Arquivo X* é considerada um **marco** na televisão, e foi uma das primeiras produções a usar a internet para se promover, ainda nos anos 1990.

E se você acha que as identificações do **FBI** que aparecem na apresentação estão erradas, saiba que isso é proposital: nos Estados Unidos, é proibido fazer cópias desse documento, mesmo que seja para um filme ou série – assim, em vez da inscrição “Departamento de Justiça dos Estados Unidos”, as identificações de Mulder e Scully trazem a inscrição “Departamento de Investigação dos Estados Unidos”.

» **HOUSE OF CARDS**

Provavelmente é a produção **mais famosa** da Netflix e conta os bastidores da política americana acompanhando a jornada de um congressista americano (e sua esposa) que vai subindo de

escalão, sempre de forma inteligente, com um golpe atrás do outro, até chegar ao grau máximo do poder.

Para quem achava que as séries da Netflix eram produções mais baratas que as da TV convencional, *House of Cards* mostrou o contrário: suas duas primeiras temporadas custaram nada menos que U\$100 milhões. É um dos poucos seriados em que roteiristas, diretores e produtores têm liberdade total para trabalhar, sem influência nenhuma dos executivos da Netflix. Em emissoras tradicionais, isso é praticamente impossível.

Cada temporada tem treze episódios – um para cada carta de um naipe do baralho. Mas ainda melhor que a série são suas redes sociais oficiais, que fazem questão de colocar o personagem **Frank Underwood** interagindo com acontecimentos do mundo real, sempre sacaneando a política global. Sobrou até mesmo para o Brasil durante o recente processo de **impeachment**.

» **MAD MEN**

Uma das séries mais inteligentes dos últimos tempos, *Mad Men* retrata o mundo das **agências de publicidade** nos anos 1960. O primeiro episódio se passa em março de 1960, e o fim da série rola em outubro de 1970.

Mas claro que cada personagem vive seu próprio drama, com destaque para o personagem principal, **Don Drapper**, que se tornou um ícone da televisão (até mesmo o ex-presidente

americano Barack Obama é fã assumido do seriado).



O cuidado com os roteiros era tão grande que, diferentemente do que acontece com outras séries, pouca coisa era divulgada para a imprensa sobre cada episódio de *Mad Men* (às vezes, os jornalistas não recebiam nem mesmo o elenco de cada episódio antes de ele ser exibido). Mas o impressionante mesmo está na reconstituição de época: tudo é pensado com atenção enorme, e até mesmo condições climáticas famosas da época são recriadas ou citadas – isso, claro, sem falar em roupas, objetos e até mesmo noticiários. Se você quer saber realmente como eram os anos 1960, *Mad Men* é quase um **túnel do tempo**.



» **LOST**

Não há quem não conheça esse seriado que se tornou um dos maiores sucessos da televisão do século XXI. E isso é repleto de polêmicas, pois existem aqueles que amavam a série e os que detestavam, e também aqueles que adoraram o fim e outros que

insistem em que o desfecho foi o **pior** da história da televisão.

É uma criação de **J. J. Abrams** (que depois dirigiria dois dos novos filmes de *Star Trek* e o "Episódio vii" de *Star Wars*) e tem uma história que todos conhecem: após um acidente de avião, os sobreviventes ficam presos em uma ilha repleta de mistérios.

Uma das grandes críticas ao roteiro é que nem todos os elementos do seriado foram explicados (e muita coisa realmente ficou em aberto), mas isso não impediu que muita gente se apaixonasse por *Lost* – alguns são apaixonados até hoje. Porém o mais legal é que a série foi uma das primeiras a usar a internet para contar histórias paralelas e enriquecer ainda mais o universo do seriado.

Indiscutivelmente, foi um dos maiores sucessos da história da televisão, e várias **teorias** surgiram durante sua exibição: alguns diziam, desde o primeiro episódio, que todos os personagens estavam mortos. Depois, algumas pessoas passaram a acreditar que tudo era apenas uma espécie de teste. Havia até mesmo quem jurasse que eles tinham viajado onze anos no tempo, para uma época em que o mundo já havia acabado. E também muita gente diz que a série inteira é apenas um estranho sonho de Jack – já que a série começa com ele acordando após o acidente. Como muita coisa nunca foi explicada, muitas dessas **teorias** ainda se encaixam... Ou não?



ÚLTIMOS EPISÓDIOS

Fãs de séries de TV adoram criar teorias – malucas ou não – sobre suas séries preferidas, e claro que os últimos episódios de seriados famosos estão entre os principais alvos disso. Veja abaixo alguns **boatos** que cercam os encerramentos de séries e animações famosas.

» CHAVES

Existem várias teorias sobre o último episódio de *Chaves* rolando pela internet – e a maior parte delas é besteira. Uma versão diz que esse episódio mostraria o **casamento** do Seu Madruga com a Dona Clotilde, enquanto a Dona Florinda descobriria que o Professor Girafales é padre. Esse episódio existe mesmo, mas é tudo apenas um pesadelo do Chaves. Alguém pegou as cenas do casamento, colocou na internet dizendo que aquele era o último episódio e muita gente acreditou.

Existe também uma teoria de que o Chaves seria **atropelado** no último episódio, o que também é mentira. Isso rolou porque, em um episódio comum, os personagens estavam brincando de atropelamento (até usaram esmalte pra fazer o sangue), então tem gente que usa essas imagens para mostrar que o fim da série seria trágico.

Na **verdade**, o último episódio de Chaves nunca teve nem planejamento. A série simplesmente parou de ser produzida porque alguns artistas saíram do seriado, até mesmo por problemas de saúde.

» **TOM & JERRY**

Existem boatos de que o último episódio teria sido **proibido**. Não, ele realmente é um episódio forte, mas não aconteceu nada de tão especial assim. A polêmica está apenas na cena final, quando os dois personagens se sentam tristes num trilho de trem, como se fossem esperar o trem passar para cometer **suicídio** – e dá até para ouvir o trem chegando. Então, o último episódio não tem um final feliz, mas nada que justificasse uma proibição.

» **TODO MUNDO ODEIA O CHRIS**

Uma série cujo final ninguém curtiu. Ela teria uma quarta temporada, com o personagem Julius morto e o Chris virando comediante... Mas como a audiência estava baixa, decidiram cancelar tudo. O fim da série mostra o Chris num bar, triste porque não passou no supletivo, e seus irmãos começam a chegar ali. Mas junto com eles entra um cara estranho, que fica **trocando olhares** com o Chris. Os fãs inventaram várias teorias para essa cena: esse sujeito seria o empresário que levaria o Chris para a comédia, por exemplo. Mas a sequência, na verdade, é uma homenagem à cena final de *Família Soprano*, que se tornou

um dos encerramentos de série mais famosos da história da TV.

» **CAVERNA DO DRAGÃO**

Esta é a série com mais teorias a respeito do seu encerramento. Tudo isso porque o último episódio não foi filmado – mas seu **roteiro** existe e ele até mesmo ganhou uma versão em quadrinhos feita por um desenhista brasileiro, e que está disponível na internet.

HISTÓRIAS BIZARRAS

04



BIZARRICES DO CORPO HUMANO

Não gosta de coisas nojentas? Então é melhor nunca ler sobre o nosso corpo. Sim, o corpo humano é uma máquina quase perfeita... Mas, como toda máquina, às vezes é bom nem saber como algumas de suas partes funcionam. Porém, se você quiser encarar, a lista abaixo traz algumas coisas **nojentas** – e **bizarras** – que estão acontecendo com você agora mesmo, enquanto você lê este livro.

» ARTRÓPODES NOS OLHOS

Quantas vezes você pensa nos seus cílios por dia? Bem, se você mal se lembra de que os cílios existem, há alguns ácaros que pensam neles o tempo inteiro. Isso porque eles **moram** ali, bem ao redor dos seus olhos. Sim, existe uma grande chance de você ter artrópodes microscópicos vivendo nos seus olhos – e o número deles aumenta conforme a idade. Mas pode ficar tranquilo, eles são inofensivos!

» CERA: MAIS IMPORTANTE DO QUE VOCÊ IMAGINA!

Você passa horas depois do banho tentando retirar toda a cera

dos seus ouvidos? Calma! Ela é produzida naturalmente pelo seu corpo e serve para **proteger** o sistema auditivo de poeira e coisas assim. Além disso, a cera também tem propriedades antibacterianas. Ou seja, ela é nojenta, mas é muito mais importante do que você pensa, então nunca tente removê-la completamente.

» **MELECA (NÃO SÓ) DE NARIZ**

Se você já achou bizarro descobrir que a cera do ouvido faz bem para seu corpo, vai se espantar ainda mais com a meleca de nariz. Ela também serve para proteger a mucosa nasal, e temos uma notícia para você: esse tipo de **muco** não está apenas no nariz, já que ele também pode ser encontrado em várias outras partes do seu corpo, como boca e garganta!

» **SUPERLOTAÇÃO DE BACTÉRIAS!**

Bactérias e mais bactérias e mais bactérias. Sim, estamos falando do seu corpo. Cada pessoa tem, em média, 32 milhões de bactérias em cada centímetro quadrado de pele. Só dentro da nossa boca existem **700 espécies diferentes** – sim, é quase um ecossistema completo de bactérias. E isso é essencial para o bom funcionamento do corpo, já que, entre outras coisas, elas ajudam a formar o nosso sistema imunológico.

» **SUOR: ÁGUA COM MAU CHEIRO?**

Você acha que o suor é algo nojento? Bem, o suor é composto

basicamente por água, expelida para refrescar o corpo, que precisa ficar sempre numa temperatura próxima a 36,5 °C. E o mau cheiro? Bem, isso não é culpa do suor, mas sim dos milhões de **bactérias** que vivem na nossa pele e se alimentam do líquido, expelindo gases fedorentos. Sim, é daí que vem o chulé!

» TROCANDO DE PELE

Sabia que você está perdendo pele neste exato momento? Sim, o corpo humano perde, por hora, nada menos que **600 mil** partículas de pele. Ou seja, por ano você perde mais ou menos 700 gramas de pele. Uma pessoa que viveu 70 anos, então, já perdeu nada menos que 49 quilos de pele em toda a sua vida!

» UMA LATINHA POR DIA

Quantas vezes por dia você faz xixi? Sempre que o corpo precisa liberar a urina (composta de água, minerais e substâncias que estão nas bebidas e nos alimentos que ingerimos), nosso cérebro dispara a ordem para que a gente vá ao banheiro. E isso é tão comum que acontece mais vezes do que muita gente percebe: por dia, uma pessoa é capaz de fazer xixi suficiente para encher uma latinha de refrigerante.

» PARA QUE ESSAS ORELHAS TÃO GRANDES?

Acha que suas orelhas ou seu nariz são grandes demais? Bem, temos uma notícia boa e uma ruim. A ruim é que narizes e orelhas **nunca param de crescer!** É por isso que

pessoas com mais idade normalmente possuem nariz e orelhas grandes. A boa notícia é que eles não crescem muito, apenas um pouco mais de um centímetro a cada cinquenta anos. Mas não se deixe enganar, eles estão crescendo!

» PUS... ECA!

Poucas coisas no nosso corpo são mais nojentas que o pus. É aquele **líquido amarelo** que aparece às vezes em feridas que foram invadidas por fungos ou bactérias e infeccionaram. Ele é composto por glóbulos brancos em processo de degeneração, sangue, proteínas e outros elementos do corpo. Dependendo da lesão, tem um cheiro ainda mais nojento que a sua composição.

» ANJO DA LUXÚRIA

Já ouviu falar de **ereção** após a morte? Sim, não se trata de lenda urbana nem de boato e pode acontecer mesmo. Isso porque, quando estamos vivos, o coração é o responsável pela circulação do sangue no nosso corpo, mas após a morte isso fica a cargo da gravidade. Então, se o homem morreu de bruços, o sangue se acumula na parte de baixo do corpo e pronto: temos o que muita gente chama de "anjo da luxúria"!



COMIDAS BIZARRAS DE UM PLANETA BIZARRO

Tem nojo da comida da cantina da sua escola? Não consegue comer aquele macarrão que sua tia prepara? Calma, o segredo é sempre pensar que pode ser pior. E pode ser mesmo, porque basta você dar uma volta pelo mundo para encontrar pratos que são comuns para os outros povos, mas que a gente não consegue nem chegar perto. Entretanto, se você é daqueles corajosos que adoram **experimentar** de tudo, o texto a seguir pode funcionar como seu próximo roteiro gastronômico.

» O OVO SECULAR

Esta iguaria chinesa começa a ser preparada muito antes de chegar à mesa. Um ovo (pode ser de galinha, pata ou gansa) é enterrado em uma mistura de sal, amido de arroz, argila, cinza e cal por diversas semanas – às vezes, até mesmo por **meses**. Assim, sua gema fica esverdeada e cremosa, e a clara pode ficar marrom-escura. Os chineses dizem que o sabor lembra o de um queijo. E aí? Encarava?

» O QUEIJO VIVO

Quem gosta de cozinha italiana iria se surpreender com um queijo chamado Casu marzu, feito com leite de ovelha. Até aí, beleza. O problema é que um dos ingredientes do queijo são **larvas** vivas de moscas, que fermentam o Casu marzu até um estado de quase decomposição – e ele precisa ser comido enquanto as larvas ainda estão vivas, senão o negócio fica tóxico. Não é de se espantar que sua fabricação foi proibida – mas você ainda acha no mercado negro.

» **A BATSOPA**

É uma receita famosa na Ásia: uma sopa feita com leite de coco e legumes. Parece gostosa? Mas isso é porque você ainda não viu o ingrediente principal: um morcego. E para piorar ainda mais, eles usam um **morcego inteiro**. Sim, inteiro mesmo, eles não tiram nem a pele, nem os órgãos, nem nada. Simplesmente jogam o bicho na panela e mandam ver!

» **SAPO ENERGÉTICO**

Que tal uma boa vitamina para começar o dia disposto e cheio de energia? Os peruanos têm uma ótima receita: caldo de feijão-branco, *Babosa*, mel a gosto e um sapo sem ossos e sem olhos. Jogue no **liquidificador**, bata tudo e bom apetite!

» **POBRE JAVALI...**

Algumas tribos da Namíbia preparam um prato que

consideram uma iguaria: ânus de javali. Eles assam o negócio lentamente em cinzas e se deliciam com isso. E um detalhe importante: eles não limpam a carne antes de assá-la. Sim, isso mesmo que você pensou.

» PEIXE CRU

Se você gosta de salmão, devia se mudar para o Alasca, pois lá o peixe é um dos pratos mais comuns. Agora, alguns nativos do local têm uma preferência bem estranha: adoram comer a **cabeça** do peixe quando ela está quase completamente decomposta (eles a enterram dentro de um saco plástico até ela amaciar e ficar “no ponto desejado”). E comem crua mesmo, com uma pastinha de ervas. A intoxicação alimentar fica por sua conta e risco.

» TIRA-GOSTO SEM VENENO

Que tal uma porção de escorpiões fritos como tira-gosto? Em Cingapura isso é mais comum do que você imagina! Na verdade, vários povos da Ásia apreciam o sabor do bicho, mas em Cingapura eles são apaixonados por **escorpiões** e comem tudo, das garras até a cauda. E nem se preocupe com o fato de ele ser venenoso: o escorpião é cozido antes de ser frito no óleo, então as altas temperaturas neutralizam o veneno. Ou, pelo menos, é o que dizem por lá.

» O PEIXE QUE DÁ BARATO

O baiacu é um dos peixes mais **venenosos** que existem. E não é

exagero, a tetrodotoxina do peixe é dez vezes mais forte que o cianeto. Mas no Japão eles comem o baiacu assim mesmo, depois de retirar uma bolsa com o veneno, que fica perto das brânquias. Porém, tem um toque especial: o cozinheiro faz um furo na bolsa e espalha uma quantidade pequena do veneno na carne, para dar um efeito alucinógeno em quem come. Coisa de louco mesmo. E só quem conhece a técnica sabe exatamente como cozinhar, então não tente fazer em casa.

» FAROFA CROCANTE

Você pode aumentar seus horizontes culinários sem sair do Brasil. Em algumas cidades do Sudeste, um dos itens no cardápio é a... farofa de formiga! Isso mesmo! Dizem que ela tem um sabor parecido com o do amendoim e, como muitos outros insetos, é um alimento rico em proteínas. E a farofa não é feita com qualquer tipo de formiga, não! O pessoal usa apenas **saúvas** da melhor qualidade.

» CANGURU BEM TEMPERADO

Como todo mundo sabe, os cangurus são animais típicos da Austrália. Então, nem é difícil imaginar que eles estejam no cardápio de centenas de restaurantes do lugar. Um dos pratos mais famosos é um cozido temperado com bacon, sal e pimenta; quem experimentou jura que o sabor é forte e parecido com o da carne de avestruz. E todos os pedaços do animal são aproveitados, até o **rabo**, que é usado para fazer sopa.



» O CACHORRO AFRODISÍACO

Os coreanos não comem cachorro apenas por causa do sabor ou porque o animal é considerado uma grande fonte de nutrientes. Lá rola um papo de que uma boa sopa de cachorro aumenta a **potência sexual**. É por isso que a sopa com legumes e carne de cachorro é um prato bastante comum naqueles lados.

» A VERSATILIDADE DA LARVA DO BICHO-DA-SEDA

A larva do bicho-da-seda é outro alimento bastante popular no Oriente – ela é um ingrediente comum nas sopas servidas para as crianças nas escolas. Já na China você pode comer larvas fritas com cebola, ou até mesmo junto com um omelete. Ah, você não gosta do recheio? Então sua alternativa é comer apenas a **casquinha** da crisálida como um salgadinho!

» COMIDA CEREBRAL

Lave com água fria. Depois, acrescente um pouco de vinagre ou suco de limão, retirando todos os vasos sanguíneos da superfície. Deixe de molho na salmoura, coloque para cozinhar e pronto! Seu cérebro de macaco preparado ao modo de algumas **tribos** africanas já está pronto para ser servido!

» PRATO DE OITO PERNAS

Ao contrário do que muita gente pensa, a aranha-caranguejeira não é venenosa. Essa característica, aliada ao fato de ser uma das maiores aranhas do mundo, faz com que ela seja muito bem-vinda nos pratos australianos, e até mesmo em alguns lugares da América do Sul e da África. Mas, apesar do tamanho, a porção não rende muito, já que a carne está mesmo no abdome do bicho – o resto do corpo não tem muito para ser aproveitado.



» O BACON QUE VEM DOS MARES

Tudo é mais gostoso com bacon, certo? Se você pensa assim e não se importa de onde vem esse bacon, iria ser feliz no Japão, onde eles consomem um bacon feito de... carne de **baleia**! O animal tem uma enorme camada de gordura que funciona como proteção contra o frio, então os japoneses (que caçam baleias o tempo inteiro) comem um torresminho bem diferente do que você imagina.

» OLHOS NOS OLHOS DA COBRA

Imagine beber uma taça de vinho com aquela pessoa especial,

num momento romântico... e com uma cobra olhando nos seus olhos? Em alguns lugares da Ásia, isso seria comum. O **vinho** de cobra é fabricado no Vietnã com aguardente de arroz e, claro, uma cobra, que é colocada ainda viva na garrafa. Dizem que o veneno dela não faz mal porque ele é diluído no álcool. Dizem...

Torradas com molho de cogumelo e gergelim. Parecem boas, não? Mas na França, esse prato ganha um ingrediente a mais: **lesmas**. Elas são cozidas durante horas para perder a consistência gosmenta e, então, misturadas ao molho. Com um pãozinho fresco, no capricho... Não, melhor deixar para lá. Ou você experimentaria?



CORPOS ESTRANHOS DENTRO DE PESSOAS ESTRANHAS

Se existe algo bizarro no mundo são aquelas histórias de pessoas que removem objetos **estranhos** do próprio corpo. E não estamos falando de uma criança que engoliu uma bola de gude, mas sim de pessoas que parecem profissionais nesse assunto. Afinal, não é qualquer um que consegue ter um pé de ervilha crescendo dentro do pulmão, certo?

» **A ÁRVORE QUE NASCEU EM UM RUSSO**

Quando o russo Artyom Sidorkin começou a sentir dores no peito e a cuspir sangue sempre que tossia, sua família o levou imediatamente a um médico, e as notícias não podiam ser piores: Sidorkin tinha um tumor no pulmão e era preciso extraí-lo. Agora, imaginem a surpresa dos médicos ao abrir o cara e descobrir que ele tinha uma pequena árvore de **5 centímetros** de altura dentro do peito. Claro que rolou um desmatamento, mas ninguém faz ideia de como isso foi parar lá.

» **NA TEIA DA ARANHA**

A chinesa Lee foi ao hospital, em 2012, reclamando de dores no ouvido. Alguns minutos de consulta e descobriram o problema: ela tinha uma aranha dentro do **canal auditivo**. Os médicos acham que o bicho entrou alguns dias antes, quando a mulher estava dormindo.

» **INTIMIDADE**

Enquanto jantava na Coreia do Sul, uma mulher experimentou uma lula viva. Mas, ao mastigá-la, sentiu uma sensação estranha e rapidamente cuspiu tudo no prato. Mesmo assim, algo não parecia certo em sua boca, e foi preciso um médico para descobrir 12 pequenos organismos lá dentro. Sim, ela havia mordido a bolsa de **esperma** da lula, e sua boca havia sido inseminada. Eca!

» **O PULMÃO NÃO ESTÁ PRA PEIXE!**

Anil Barela, um garoto indiano de 12 anos, foi parar no hospital com problemas respiratórios. Examina aqui, faz um teste ali... E nada. Até que um dos exames revelou que o menino tinha algo em seu pulmão: um peixe de quase **10 centímetros** que ainda estava vivo! Na Índia existe uma brincadeira entre as crianças de engolir peixes vivos, e pelo jeito Anil é campeão nisso.



» QUASE UMA HORTA

Tossindo cada vez mais e se sentindo muito fraco, Ron Sveden, de 75 anos, estava certo de que tinha um câncer no pulmão, então foi ao médico. A notícia boa é que ele não tinha tumor algum. A notícia ruim? O cara tinha um **pé de ervilhas** crescendo dentro do seu corpo! Ele havia inalado acidentalmente uma ervilha e, como não sentiu nada de mais, deixou isso de lado. Mas a ervilha curtiu o pulmão do Ron e decidiu crescer ali mesmo.

» QUAL O GRILO?

8 centímetros! Esse é o tamanho do grilo que os médicos tiraram do ouvido de um homem na Índia. Ninguém sabe como o bicho foi parar lá, mas aparentemente o **inseto** não se incomodou: resolveu que o ouvido do sujeito era mais

confortável que uma planta e decidiu passar um tempo ali dentro.

» **POBRE ENGUIA...**

Depois de assistir a um filme pornográfico, um homem na China se empolgou e colocou uma enguia dentro do próprio... Bem, é isso mesmo que você pensou. O coitado do bicho – que provavelmente não queria um relacionamento sério com ninguém – tentou escapar e, para isso, começou a **devorar** o corpo do chinês. Primeiro, o cólon; depois, o intestino. Quando o cara não aguentou mais de dor, foi para o hospital. Provavelmente os médicos comentam sobre isso até hoje.

» **LARVAS, LARVAS E MAIS LARVAS**

Imagine você ir ao médico e descobrir que tem uma larva de mosca dentro do seu ouvido. Agora, imagine que você descobre que na verdade não tem *uma* larva, mas sim centenas delas! Foi o que aconteceu com um homem na Índia. Ele estava com dor de ouvido, e os médicos descobriram as larvas ali dentro, se alimentando da carne dele. Mais algum tempo e elas começariam a **devorar** seu cérebro.

» **O INDIANO GRÁVIDO**

O indiano Sanju Bhagat não se conformava com o tamanho de

sua barriga, que não diminuía de jeito algum. Dieta, exercícios... nada funcionava. A solução foi ir ao médico. E foi aí que ele descobriu que estava grávido. Parece confuso? Foi assim: a mãe de Sanju engravidou de gêmeos, mas um dos embriões não se desenvolveu direito e foi parar dentro do corpo do irmão. Sanju nasceu com o irmão dentro de si e viveu **36 anos carregando o bebê**, que se alimentava como um parasita. Quando o feto foi removido, os médicos viram que ele já tinha desenvolvido mãos e pés.

» NA TEIA DA ARANHA PARTE II: O RETORNO

Ao retornar para casa depois de passar férias na Indonésia, o australiano Dylan Maxwell descobriu uma marca vermelha na pele, que parecia uma cicatriz e ia da região do umbigo até o peito. Desconfiando ter sido picado por um inseto, foi ao médico e descobriu que a marca era causada por uma aranha tropical que havia entrado pela sua boca e se **aninhado** dentro do seu corpo durante alguns dias.



ESTADOS UNIDOS: O CAMPEÃO MUNDIAL DAS LEIS BIZARRAS!

Existem leis que você não gosta de cumprir? A gente aposta que sim. Sempre existe uma lei ou outra que proíbe você de fazer determinada coisa – ou que obriga você a se comportar de

alguma maneira – e você não vê qual a utilidade daquilo.

Mas, confie em nós, nos Estados Unidos a coisa é muito pior. Isso porque vários estados americanos possuem leis bizarras. Algumas foram claramente criadas nos tempos do Velho Oeste e acabaram ficando. Mas outras, não dá nem para adivinhar o motivo – ou você consegue imaginar por que seria proibido uma pessoa comer amendoins andando para trás durante um festival de rua, como acontece em Greene, uma cidade do estado de Nova York?

Então, antes de xingar as leis do nosso país, divirta-se com as leis mais bizarras dos Estados Unidos!

No **Alabama**, é ilegal usar um bigode postiço que faça alguém rir durante uma missa. Sim, a lei só vale para quem estiver dentro da igreja. Além disso, é proibido colocar sal na linha ferroviária.

Em Greene, um distrito de **Nova York**, existe uma lei que proíbe as pessoas de comerem amendoins andando para trás na rua durante um festival.

Se você é porquinho, fique longe do **Kentucky**. Lá, uma lei determina que as pessoas tomem pelo menos um banho por

ano. Além disso, nenhuma mulher pode ir a um aeroporto usando trajes de banho – a não ser que esteja com um cassete na mão!

Em **Atlanta**, é proibido amarrar girafas de estimação em postes.

Já em **Chicago**, existe uma lei que proíbe as pessoas de comer em algum lugar que esteja pegando fogo.

Na **Pensilvânia** é proibido estourar balões na rua ou cantar no chuveiro. Ah, as pessoas também não podem dormir dentro de um congelador.

Já o pessoal da **Carolina do Norte** parece ser obcecado por leis sexuais. A única posição sexual permitida é o famoso papai e mamãe. Detalhe: as cortinas, por lei, precisam estar fechadas. Aliás, lá também é proibido fazer sexo no pátio da igreja, e sexo oral é um crime contra a natureza. Porém o mais bizarro diz respeito aos hotéis: se um homem e uma mulher não casados se registrarem num hotel como marido e mulher, eles imediatamente se tornam casados.

Quer dar uma caixa de bombons para sua namorada? Em **Idaho**, ela precisa ter no mínimo 23 quilos. Sim, isso é lei. E se você estiver na cidade de Pocatello, saiba que é proibido portar armas ocultas – mas se elas estiverem à vista de todos, não tem problema algum andar pelas ruas com elas.

Em **Seattle**, você também não pode carregar armas escondidas. Mas a lei vale apenas para armas com mais de 1,80 metro de comprimento.

Gosta de usar botas de cowboy? Se você estiver em Blythe, na **Califórnia**, precisa ter duas vacas para poder usar as botas.

Na **Geórgia**, se uma mulher com mais de 90 quilos usar um short curto dentro de um avião, estará infringindo uma lei.

Em Wilbur, **Washington**, é ilegal montar um cavalo feio.

Se estiver em **Oklahoma** e bater aquela sede, cuidado! É proibido abrir uma garrafa de refrigerante sem um

engenheiro formado ao seu lado. Além disso, é preciso uma permissão especial para reunir três cachorros dentro da mesma casa. Ah, e não esqueça que é ilegal colocar uma pessoa hipnotizada na vitrine de uma loja.

No **Oregon**, sussurrar alguma besteira no ouvido do seu parceiro ou da sua parceira durante o ato sexual é proibido. Tão proibido como assobiar debaixo da água.

Por fim, em **Ohio**, você não pode pegar um peixe e colocá-lo dentro de uma camisinha.



LEIS BIZARRAS NO RESTO DO MUNDO

Leis estranhas não existem apenas nos Estados Unidos. Muitos outros países têm suas regras **esdrúxulas** – e, muitas vezes, contraditórias.

Na **Dinamarca**, tentar escapar da prisão não é considerado ilegal. Ou seja, se você tentar e for capturado, terá de cumprir apenas a pena que já estava pagando.

A **Suécia** tem uma lei que diz que a prostituição é legal. Entretanto, usufruir da prostituição no país é visto como ilegal. Essa conta não fecha, hein?

Na **Finlândia**, um taxista só pode ouvir uma música famosa se estiver sozinho no carro. Caso ele esteja levando um passageiro, precisará pagar pelos direitos autorais da canção. É mais fácil desligar o rádio.

Na **Inglaterra**, existe uma lei em Liverpool que autoriza as vendedoras a fazer topless. Mas isso vale apenas para lojas que vendem peixes tropicais. Não, também não entendemos o motivo.

No **Canadá** é ilegal arrancar seu curativo em locais públicos. Se você quiser tirar o band-aid, pode fazer isso apenas dentro de casa. Aliás, uma cidade canadense que curte mesmo leis estranhas é Alberta. Lá, se você for preso, ao sair da cadeia tem direito a receber uma arma carregada e um cavalo. Mas se eles são bonzinhos com os criminosos, o mesmo não pode ser dito a respeito do ocultismo: é proibido praticar bruxaria na cidade.

Na **Colômbia**, em Cali, quando uma mulher for transar com seu marido pela primeira vez, sua mãe deve estar presente no ato para comprovar que a coisa rolou mesmo. Sim, isso é lei.

E caso você esteja no **México**, nunca, nunca, nunca queime uma boneca: você será preso.

No **Líbano**, é permitido fazer sexo com animais, mas apenas se for uma fêmea. Caso contrário, você será preso.

Caso você se masturbe na **Indonésia**, a boa notícia é que você irá para a cadeia.

Em Santa Cruz, na **Bolívia**, existe uma lei que diz que é ilegal um homem fazer sexo com uma mulher e a filha dela ao mesmo tempo.





MORTES QUE SÃO DE MATAR!

Desde que o mundo é mundo, as pessoas morrem de formas estúpidas. Esse estranho fato acontece desde a Grécia Antiga e continua até os dias de hoje. São pessoas que perdem a vida por muito azar, ou muita burrice... ou uma mistura de ambos.

» O PENSADOR CONGELADO

Político, escritor, filósofo... **Francis Bacon** foi um dos maiores pensadores do século XVI, mas nem mesmo ele escapou de uma morte idiota. Querendo descobrir se o gelo poderia conservar a carne como o sal, matou uma galinha e levou o bicho para a neve, querendo ver como ela ficaria congelada. A galinha não congelou, mas Francis Bacon acabou pegando uma pneumonia que o levou à morte. Tudo em nome da ciência. Há quem diga que a história não é verdadeira.

» ABRAÇANDO A LUA

Famoso pelo seu hábito de sempre beber umas a mais, o poeta **Li Po** é considerado um dos maiores nomes da literatura chinesa. Ter escrito algumas de suas obras com pinga na cabeça não parece um problema tão grande quanto o dia em que ele se afogou ao cair do barco em que estava. Detalhe: ele estava tão **bêbado** que sua ideia era abraçar o reflexo da lua na água.



» **A BARBA ASSASSINA**

Hans Steininger era um austríaco conhecido por ter uma barba de quase 1,5 metro. Na época, era apontada como a maior do mundo. Entretanto, era justamente isso que causaria sua morte. Certo dia, um incêndio começou em sua cidade e todos tentaram fugir, inclusive ele, que, na correria, pisou na barba e quebrou o próprio pescoço.

» **COMER ATÉ MORRER... LITERALMENTE**

Lagosta. Caviar. Chucrute. Sopa de repolho. Cervo defumado. Tudo acompanhado de champanhe e, como sobremesa, 14 pudins de leite recheados com amêndoas. Esse foi o cardápio da última refeição do rei sueco **Adolfo Federico**, que era conhecido por sua paixão por comida. Não é à toa que, depois dessa refeição, ele passou a ser conhecido como “o rei que comeu até morrer”.

» **ESTÁ CHOVENDO TARTARUGA**

O escritor grego **Ésquilo** foi considerado o pai das tragédias gregas, mas sua morte parece mais um quadro de comédia. O cara estava passeando pela Grécia e, de repente, uma tartaruga caiu dos céus em sua cabeça. A lenda diz que as águias

capturavam tartarugas e as jogavam em pedras para abrir seu casco – ou seja, alguma águia achou que a cabeça do Ésquilo era dura o suficiente para isso e matou o cara.

» **A JAQUETA NÃO ERA BOA...**

Na Inglaterra, um homem de 33 anos foi encontrado na porta de sua casa morto com facadas no peito. Assassinato, certo? Não. Sua esposa disse que, pouco antes da morte, ouviu o marido se perguntando: “Será que esta jaqueta que comprei é à prova de facadas?”. Pelo jeito, não era.

» **SOBROU A CHAMINÉ...**

Para facilitar sua vida, um croata chamado **Marko** bolou um sofisticado limpador de chaminés: uma vassoura alongada com uma corrente. Só faltava algo pesado para acoplar ao invento e fazê-lo descer pela chaminé sem erro. Encontrou o objeto perfeito, mas não percebeu que era uma granada. A chaminé continuou intacta, mas Marko, não.



» **UMA SEGUNDA CHANCE... MAL APROVEITADA**

Um americano de 25 anos perdeu o controle de sua caminhonete e bateu em um poste de luz, fazendo com que os fios de alta voltagem caíssem sobre seu carro. Mas ele não tinha morrido... até decidir tentar tirar os fios do carro (que tinham uma corrente de mais de 7 mil volts) usando uma tesoura de metal.

» **“EMPRESTA ESSE ISQUEIRO, QUERO VER UMA COISA”**

Para limpar tanques de combustível de caminhões, é preciso encher o tanque de água para tirar o vapor inflamável do combustível. E um brasileiro que trabalhava com isso conhecia o procedimento. O problema foi quando ele quis ver quanto de água já tinha em um dos tanques e, como estava escuro, resolveu acender um isqueiro para enxergar melhor. Ele foi encontrado a dezenas de metros da explosão.

» A STRIPPER QUE LEVOU UM BOLO. LITERALMENTE

Gina Lalapola era uma *stripper* de 23 anos que foi contratada para uma festa: seu papel seria sair de dentro do bolo e animar a noite. Colocaram o bolo na mesa e... nada. Todos esperando a surpresa, mas nada da Gina dar as caras. Até que decidiram ver o que tinha acontecido e descobriram que ela estava morta dentro do bolo, que não tinha nenhuma entrada de ar.

» MORTE ADOICADA

Vincent Smith trabalhava em uma fábrica de chocolates nos Estados Unidos. Em 2009, quando ele estava perto de um dos tanques, escorregou e caiu dentro do negócio, afundando em chocolate quente derretido. Para piorar tudo, ele ainda foi atingido na cabeça por uma das pás que misturavam o chocolate. Decididamente, não era o dia dele.

» “FOI ASSIM, OLHA SÓ”

Yooket Paen, uma mulher tailandesa de 57 anos, estava andando pela fazenda quando escorregou e, para não cair, se agarrou em um fio da cerca elétrica ao seu lado, tomando um choque que causou sua morte. Após o enterro, sua irmã estava contando para os vizinhos como Yooket havia morrido e também escorregou. E também se agarrou na mesma cerca. E também morreu.

» PROTESTANDO PELA COISA ERRADA

O motoqueiro americano **Philip A. Contos** era contra a lei que obrigava motoqueiros a usar capacete e decidiu participar de um protesto contra isso. Mas, durante a manifestação, ele caiu da moto, bateu com a cabeça no cimento e morreu. Os médicos que examinaram o corpo disseram que, se ele estivesse com capacete, teria sobrevivido.



CRIMES INEXPLICÁVEIS

Algumas mortes bizarras vão além da bizarrice: tornam-se **enigmas** que desafiam a polícia e, mesmo depois de décadas, continuam longe de ser esclarecidas.

» ZIGMUND ADAMSKI

Em 1980, Zigmund Adamski, que trabalhava como mineiro na Inglaterra, saiu de casa para fazer compras e nunca mais voltou. Seu corpo foi achado cinco dias depois. A causa oficial da morte? Ataque cardíaco.

Mas muita gente não acredita nisso. O cara foi achado em cima de uma pilha de carvão a 30 quilômetros de onde ele morava, mas seu corpo estava completamente limpo e não havia pegadas ao redor da pilha. Como ele chegou até o topo do monte

de carvão? Além disso, em sua cabeça, seu pescoço e seus ombros, havia queimaduras e uma espécie de gel que ninguém soube identificar.

Até hoje, muita gente acha que o cara foi morto por **alienígenas**.

» **LEROY CARTER**

No ano de 1981, quando a polícia foi chamada para acordar um sujeito que estava dormindo dentro de um saco de dormir em um parque em São Francisco, nos Estados Unidos, ninguém estava pronto para ver o que encontraram: a **cabeça** do homem havia sido arrancada, e, no lugar dela, tinha uma asa de frango e dois grãos de milho.

Examinando o corpo e as digitais, descobriram que o morto era Leroy Carter, um sujeito que já tinha cometido vários delitos. Um especialista em crimes relacionados ao ocultismo disse que aquilo parecia coisa de uma seita chamada **Santeria**, e que a cabeça de Leroy seria devolvida 42 dias após o assassinato, porque os caras dessa seita faziam isso.

Claro que ninguém deu bola para isso... até que, 42 dias depois, a cabeça de Leroy apareceu no parque, no mesmo lugar onde seu corpo havia sido encontrado. A polícia nunca descobriu mais nada.

» KEITH WARREN

Em 1986, um jovem chamado Keith desapareceu. As buscas terminaram quando encontraram o corpo do garoto pendurado em uma árvore perto de sua casa, nos Estados Unidos. A polícia declarou que era **suicídio** e o caso foi encerrado.

Porém, em 9 de abril de 1992 (dia do aniversário de Keith), sua mãe recebeu um estranho envelope pelo correio. Dentro dele, várias fotos mostravam Keith na cena do crime. Ele estava usando roupas que não eram suas e que mostravam que o garoto poderia estar morto antes mesmo de ter sido pendurado na árvore. A polícia reabriu o caso e fizeram uma autópsia no corpo, descobrindo traços de um monte de produtos químicos que não deviam estar lá.



Junto com aquelas fotos, porém, o envelope tinha uma carta, dizendo: “Mark Finley é o próximo”. Finley era um morador da região. Um mês após a descoberta da carta, ele morreu num **misterioso** acidente de bicicleta.



HISTÓRIAS BIZARRAS NA INTERNET

» AS BIZARRICES (E AS QUALIDADES) DA DEEP WEB

Todo mundo já ouviu falar da deep web, a famosa internet que existiria “**por baixo**” da internet que todos conhecemos. Mas do que se trata exatamente? São sites secretos? É outra internet?

Bem, a deep web é um pouco de tudo isso. Ela reúne todo o conteúdo que não é rastreado pelos sites de busca. Em outras palavras: os sites que estão lá não aparecem nas buscas que você faz no Google. Essa é uma maneira simples de explicar a deep web. Só que existem algumas características ainda mais intrigantes.

Primeiro, o conteúdo dela é **500 vezes maior** que o da internet comum. Fica mais fácil de entender isso se pensarmos na internet como um *iceberg*: tudo aquilo que vemos na superfície (que seria a internet comum, que nós e você usamos) é apenas 10% da internet total. Já a parte que fica abaixo da linha da água (que seria a deep web) é muito, muito maior.

A princípio, a deep web foi criada para armazenar informações escondidas e em segurança. Governos, organizações

militares, grandes faculdades e instituições financeiras possuem enormes bancos de dados e servidores na deep web. Tudo escondido dos olhos de quem está usando o Facebook, o YouTube e visitando os sites de amigos.

É por isso que, para acessá-la, não basta simplesmente tentar descobrir o endereço da página. Enquanto na internet comum, aquela em que você navega todos os dias, os links e endereços são normais, na deep web eles são criptografados e quase impossíveis de achar. As URLs são cheias de códigos, números e letras; todas são extremamente difíceis de decorar e usam sempre o sufixo “**onion**” (que é utilizado ali em vez do tradicional “ponto-com”).

Mas, antes de tudo, para vasculhar a deep web é preciso programas especiais que camuflam o seu IP, porque assim a sua navegação não é registrada. Sim, todas as pessoas que navegam pela deep web estão fazendo isso de forma anônima e impossível (ao menos, em teoria) de ser rastreada.

E é aí que surge o problema. Como tudo na deep web é feito de forma **anônima**, é claro que o local iria se tornar um verdadeiro paraíso para as coisas mais estranhas – e, muitas vezes, nocivas – que você possa imaginar. Pense em coisas grotescas. Agora pense em coisas ainda mais grotescas. Não, melhor: pense na coisa mais **grotesca** que você conseguir. Pedofilia, canibalismo, seitas satânicas... Bem, tudo isso cresce como mato na deep web, com sites e fóruns dedicados a esse

tipo de coisa (veja boxe).

Isso sem falar no comércio. Tudo é vendido na deep web: de drogas a órgãos humanos, passando por armas e escravas sexuais. É um enorme submundo misturado com mercado negro, que conta com dinheiro próprio: o **bitcoin**, uma moeda virtual muito difícil de ser rastreada. O bitcoin não foi criado para a deep web, mas atualmente é quase a moeda oficial usada por lá.

Mas claro que nem tudo ali é nocivo, e a deep web tem muitas coisas boas. O método de compartilhamento P2P, que é usado em todos os *torrents*, por exemplo, surgiu lá. O próprio The Pirate Bay, um dos maiores sites de *torrents* que existem, também apareceu primeiro na deep web – mas como começou a ganhar muitos usuários e a se desenvolver, migrou para a internet comum.

Existem fóruns de discussão muito interessantes sobre filosofia, física e ciências de todos os tipos – alguns até mesmo com chancela oficial de faculdades. Ou seja, além dos malucos que transformam aquilo numa espécie de Asilo Arkham virtual, existe muita coisa boa, desde que você saiba como procurar: de filmes antigos que mostram cenas da Segunda Guerra (além de fotos e documentos) até livros de filosofia que estão fora de catálogo... Sim, tudo o que você pensar existe ali.

Mas é preciso tomar cuidado e sempre lembrar que a deep

web é uma **terra sem lei**. O lugar está repleto de hackers que ficam caçando usuários que entram ali por curiosidade e não estão completamente protegidos. Existem muitos relatos de pessoas que um dia resolveram dar uma espiadinha na deep web para ver como é a cara dela, e voltaram com o computador cheio de vírus e com suas contas hackeadas.

Então, se você é daqueles que acham que algo que não se encontra no Google não existe, você está errado. Provavelmente existe na deep web.

Para o bem e para o mal.



OS CINCO SITES MAIS ACESSADOS NA DEEP WEB

Lenda ou realidade?

Hidden Wiki – Site de pesquisas usado para encontrar o conteúdo na deep web.

Assassination Market – Portal com assassinos de aluguel que oferecem seus serviços.

Black Market – Uma espécie de mercado livre em que se vende literalmente de tudo, de drogas a órgãos humanos.

Onion Chan – Um site em que é ensinado tudo sobre a programação onion, utilizada na deep web.

Deep Peep – Outra ferramenta de busca da deep web, criada por uma estudante brasileira.

NÃO RECOMENDAMOS

AS MAIORES BIZARRICES DA DEEP WEB

Lenda ou realidade?

Tutoriais doentios – Páginas que ensinam rituais satânicos e métodos de tortura, além de manuais de fabricação de armas, bombas e drogas.

Tráfico de órgãos – O comércio de armas e drogas é comum fora da internet. Mas tráfico de órgãos? Na deep web, ele é tão normal quanto os outros.

Grupos extremistas – Existem também na internet comum, mas na deep web são mais fortes e numerosos. Membros da Ku Klux Klan e Al-Qaeda, nazistas, satanistas... Existe de tudo ali.

Pornografia grotesca – O exemplo clássico são os vídeos e fóruns de pedofilia. O lado bom é que vários grupos da deep web lutam para destruir esses sites.

Vídeos snuff – São vídeos extremamente violentos, que muitas vezes mostram mortes reais. Decapitação e desmembramento são comuns.

Assassinos – Sites com assassinos profissionais (a maioria da Europa Central e da Ásia) que oferecem seus serviços.

Tortura por encomenda – Existem clubes no mundo voltados apenas para a tortura de pessoas. Na deep web, rolam muitos sites em que pessoas se oferecem para arranjar as vítimas (normalmente por sequestro) de acordo com as “especificações” do cliente.

Experimentos científicos com humanos – Sabe o ratinho de laboratório? Bem, alguns cientistas realizam seus experimentos com humanos mesmo e colocam tudo (vídeos, fotos, documentos, resultados) na deep web.

Fóruns de canibalismo – Existem vários tipos, desde aqueles que ensinam como preparar a carne até outros em que você pode contratar um canibal para comer outra pessoa – ou até você mesmo, caso você seja louco o suficiente. E sempre com fotos e vídeos grotescos.

Bonecas sexuais humanas – Não são bonecas infláveis, mas sim mulheres vivas vendidas como verdadeiras bonecas sexuais (os braços e as pernas são amputados e substituídos por próteses de silicone) e as cordas vocais e os dentes são retirados.



» **CICADA 3301: UM SIMPLES JOGO OU TEORIA DA CONSPIRAÇÃO?**

Um dos **maiores enigmas** da internet dos últimos anos. Cicada 3301 é o nome de uma organização que permanece coberta de mistérios, já que, até agora, ninguém conseguiu descobrir quais são seus objetivos, muito menos quem estaria por trás dela.

Mas, antes de falar sobre a Cicada 3301, é melhor voltarmos para o início desse mistério. O enigma começou em 5 de janeiro de 2012, quando surgiu uma imagem no fórum **4chan** acompanhada do seguinte texto:

“Nossa busca por indivíduos inteligentes continua.

A primeira pista está escondida nessa imagem.

Encontre-a e você encontrará a estrada que o levará até nós.

Estamos ansiosos para encontrar os poucos que conseguirão chegar até o fim.

Boa sorte.

3301.”

Pessoas de todos os lugares do mundo começaram a decifrar o enigma, que, como você pode imaginar, levava para outro enigma ainda mais complicado e assim por diante. E não se tratava de quebra-cabeças que qualquer pessoa poderia resolver. Era preciso ter conhecimentos de **criptografia**, segurança de dados, matemática e até mesmo de filosofia para descobrir as respostas.

Em determinado momento, os desafios foram até mesmo para o “mundo real”, já que um dos *puzzles* fornecia as coordenadas de diversos lugares ao redor do mundo, e as pessoas que localizaram esses locais encontraram pistas para o endereço do site da Cicada 3301 na deep web.

Dizem que as primeiras pessoas que acessaram o site receberam um e-mail... e três delas nunca mais foram vistas nos fóruns que debatiam os enigmas. **Foram recrutadas?**

Ninguém sabe. Não há a menor pista do que a Cicada 3301 queria com essas pessoas.

Na verdade, existem várias teorias sobre a organização: pelo conteúdo dos desafios, muita gente deduziu que eles eram ligados à maçonaria ou ao ocultismo (especialmente ao ocultista Aleister Crowley). Mas ninguém sabe nada de forma concreta, e

os boatos correm aos montes. Há quem diga que eles são terroristas, uma organização que pretende dominar o mundo, a CIA ou até mesmo alienígenas – porque a gente sabe que há pessoas que enxergam alienígenas em tudo.

Porém, no meio dessa história, dois rumores ganharam bastante força. O primeiro girava ao redor de um sujeito que alegava ser um antigo membro da organização e que montou um site acusando a Cicada 3301 de planejar roubos a bancos de dados digitais. O outro envolvia uma psicóloga austríaca, que afirmou que a organização possuía várias divisões, e a 3301 era apenas uma delas, encarregada da inteligência e da comunicação visual (as outras seriam responsáveis por terrorismo, assassinatos e coisas desse tipo).

Em poucas palavras: ninguém sabe exatamente o que é a organização e qual o seu objetivo.

Mas existe um último ponto interessante. Ao fim do desafio de 2012, a Cicada 3301 teria **recrutado** três pessoas. Em 2013, mesma coisa. Mas, em 2014, nenhuma pessoa conseguiu chegar ao final. E em 2015 – que foi anunciado pela própria Cicada como último ano dos desafios – esperava-se que pelo menos uma pessoa conseguisse resolver os enigmas (se isso rolou ou não, ninguém sabe ao certo). Por essa lógica, se pegarmos o número de recrutados a cada ano, teremos 3-3-0-1, os mesmos números da Cicada!

Com isso, já dá para a gente ver que, mesmo sem saber o que é a Cicada e o que eles querem, os sujeitos sabem fazer a coisa direito. Resta saber se eles vão aparecer novamente. E, com sorte, explicar melhor quem são eles e o que querem.



CRIMINOSOS DIGITAIS

Hackers? Não, o termo certo seria “crackers”, que são os “hackers do mal”. Mas isso não faz muita diferença, porque todo mundo chama de **hacker**. Muitos desses sujeitos aprontam das suas por dinheiro, e outros apenas pelo desafio. Mas, independentemente da motivação, eles estão na galeria dos maiores criminosos digitais de todos os tempos.

» DAVID L. SMITH

É o criador do vírus Melissa, que virou notícia mundial em 1999. Esse vírus infectava documentos do **Word** por meio de e-mails e se espalhou tão rápido que empresas como Intel e Microsoft tiveram de fechar seus sistemas de correio eletrônico. No mesmo ano, Smith foi preso e acusado de ter causado um prejuízo de mais de US\$ 80 milhões para essas empresas. Resultado? Foi condenado a mais de dez anos de prisão. Só que ele foi esperto: fez um acordo e começou a trabalhar para o FBI.

» ROBERT MORRIS

Esse sujeito era nada menos que filho do cientista-chefe do Centro Nacional de Segurança Computacional dos EUA. Em 1988, ele criou um vírus que prejudicou 6 mil computadores. Você acha pouco? Na época, esse número era o equivalente a cerca de 10% dos computadores de todo o mundo, e o prejuízo que ele causou bateu na casa dos US\$ 15 milhões. É considerado o **pai** da criação de vírus e de outras pragas de computadores e hoje trabalha em um dos maiores centros de inteligência artificial dos EUA.

» **VLADIMIR LEVIN**

Em 1994, Levin fez um dos maiores assaltos da história... sem sair de casa. Ele hackeou as contas de clientes do **Citibank** e transferiu US\$ 10 milhões para suas próprias contas, espalhadas em bancos ao redor do mundo. Foi preso em um aeroporto pela **Interpol**, um ano depois. No seu julgamento, em 1997, ele afirmou que aquele tinha sido seu primeiro e único assalto. Menos mal...

» **JON LECH JOHANSEN**

Esse norueguês é conhecido como **DVD Jon**, por um motivo bem simples: foi ele quem burlou a proteção regional dos DVDs comerciais usada para impedir a pirataria. Foi descoberto, mas sobrou para seus pais responderem ao processo em seu lugar, já que DVD Jon tinha apenas **15 anos!** Mas todo mundo foi absolvido, porque o juiz alegou que “DVDs são objetos frágeis e as pessoas

devem ter a possibilidade de fazer uma cópia de segurança para uso pessoal”. Anos depois, DVD Jon passou a trabalhar do outro lado da lei, na área de proteção dos discos de Blu-ray.

» **ONEL DE GUZMAN**

É o criador do famoso vírus **I Love You**, que era enviado por e-mail em um arquivo anexo. Quando o vírus era executado, a mensagem começava a ser retransmitida para todos os contatos da vítima. Além disso, ele infectava vários arquivos (de música, imagem e vídeo) e prejudicava o próprio computador, infectando a memória RAM e o processador. Estima-se que o prejuízo causado por esse vírus foi de **US\$ 8,7 bilhões**. O mais interessante é que Guzman soltou o vírus de pirraça: tratava-se de um trabalho que ele havia feito para a faculdade e que tinha sido rejeitado pelos professores.

» **ADRIAN LAMO**

Ganhou o apelido de **Sem-Teto**, porque agia em vários locais: cafés, confeitarias, bares... Tudo de que ele precisava era um computador e acesso à internet. O Sem-Teto invadiu portais como *Microsoft*, *Yahoo!* e *The New York Times* – neste último, ele ainda se deu ao luxo de colocar seu nome na lista de colaboradores do jornal. Só foi preso porque se entregou para a polícia (sabe-se lá por que motivo), sendo condenado a uma multa de US\$ 65 mil e seis meses de prisão domiciliar. Hoje, trabalha como analista, atuando dentro da lei. E até mesmo ajuda umas ONGs quando tem tempo.

» JONATHAN JAMES

Foi o primeiro adolescente a ser preso por crimes digitais nos Estados Unidos, em 1999. Com 15 anos de idade, hackeou os computadores da Nasa e do Pentágono e coletou várias senhas de usuários desses sites, além de roubar um software que valia quase US\$ 2 milhões e interromper o envio de mais de 3 mil mensagens sigilosas. Em 2008, James se **suicidou** e deixou uma carta em que dizia não acreditar mais no sistema judiciário do seu país. Isso porque o serviço secreto estava desconfiando de que ele estivesse por trás de vários roubos virtuais que rolaram naquela época (mesmo com ele jurando inocência).

» ALBERT GONZALEZ

É acusado de estar por trás do maior roubo de cartões de crédito da história. Entre 2005 e 2007, o grupo que ele comandava clonou e vendeu mais de 170 milhões de números de cartões. Quando Gonzalez foi preso, a polícia encontrou vários sacos enterrados no quintal da casa de seus pais e, ao examinar o seu conteúdo, descobriu nada menos que US\$ 1,2 milhão. Em 2010, foi sentenciado a vinte anos de prisão.

» GARY MCKINNON

Em 2002, quem trabalhava na administração do exército americano recebeu a seguinte mensagem: “Seu sistema de

segurança é uma bosta. Eu sou **Solo** e vou continuar invadindo até os níveis mais altos”. O Solo em questão era Gary McKinnon, acusado da maior invasão já feita nos sistemas governamentais americanos. O sujeito tinha sido diagnosticado com **síndrome de Asperger**, uma forma branda de autismo – algumas pessoas com essa síndrome têm facilidade enorme para entender sistemas complexos. Segundo ele, o motivo da invasão foi procurar informações sigilosas sobre a presença de ETs na Terra.

» **KEVIN MITNICK**

O hacker mais **famoso** de toda a história. Em 1990, ele invadiu operadoras de telefonia e provedores de internet. Ou seja, o cara não queria hackear um site ou outro, mas sim a internet inteira, mexendo com o acesso à rede. E de quebra ainda ficou tirando sarro do FBI, enviando pistas erradas para os investigadores. Ficou tão famoso que ganhou até mesmo um filme, chamado *Caçada virtual*. Foi preso em 1995 e, depois de cinco anos, pagou a fiança e voltou às ruas (mas proibido de acessar a internet durante três anos). Hoje, é considerado um dos melhores consultores de segurança digital do mundo.



» HACKERS DOS ANOS 1980

Acredite se quiser: os hackers são mais antigos do que a internet como a conhecemos hoje. Em 22 de novembro de 1987, dois canais de tv americanos foram hackeados. Os programas exibidos foram interrompidos e surgiu a imagem de um cara usando uma máscara parecida com a do **Max Headroom**, um personagem de uma série de comédia da época.

A primeira invasão ocorreu no canal 9 (WGN-TV) pouco depois das nove da noite. Durou apenas 30 segundos, com a imagem do rosto dele e uns sons estranhos no fundo. Mas a segunda invasão, que rolou cerca de duas horas depois, no canal 11 (WTTW), foi maior. O sujeito interrompeu um episódio de *Doctor Who* e, dessa vez, falou, cantou e até mesmo segurou uma lata de Pepsi enquanto cantarolava o logo da Coca-Cola. No fim, aparecia com o rosto fora da câmera, segurando a máscara e sendo espancado na bunda por uma mulher (ou alguém vestido de mulher). Foi uma das coisas mais **bizarras** da época.

A polícia e o FBI investigaram por meses, mas nunca descobriram quem era o sujeito.



MISTÉRIOS VIRTUAIS

A internet é uma das ferramentas mais úteis e revolucionárias criadas pelo homem. Isso não se discute. Mas também é inegável que ela é palco de grandes mistérios do século XXI. E nem é preciso ir para as profundezas da **deep web** para conhecer alguns deles. Estão apenas a um clique de distância... e, mesmo assim, parecem insolúveis.

» CYBERBERKUT

Este grupo de hackers pró-Rússia ficou conhecido por ataques a sites do governo ucraniano, espalhando vírus em diversos computadores de agências governamentais. Eles **lutam** principalmente contra o neofascismo e o neonacionalismo e são parecidos com o Anonymous, pois formam um grupo famoso e muito forte. Vários membros possuem perfis (*fakes*, claro) nas redes sociais, mas a identidade real deles permanece um grande mistério.

» WEBDRIVER TORSO

Este misterioso canal do **YouTube** posta vários vídeos por dia, quase todos com dez segundos de duração. São vídeos com blocos vermelhos e azuis que ficam se mexendo do nada, fazendo sons estranhos. São postados em média 300 vídeos por dia, e várias teorias tentaram explicar esse mistério que muita gente associa a código Morse ou espionagem. O enigma “teria sido” finalizado quando o Google supostamente disse que era um teste deles para melhorar a qualidade de upload do vídeo – mas muita gente acha que isso foi apenas uma trollada do Google, e que existe algo ainda maior por trás disso tudo.

» **GHOSTNET**

Um programa de espionagem cibernética com sede na China que foi descoberto em 2009. O software possibilitou o acesso a computadores do **governo** de mais de 100 nações e a cópia de todos os arquivos de áudio, vídeos, fotos e documentos que encontrasse pela frente. Além disso, possibilitou o monitoramento dos e-mails e dos arquivos novos de todos os computadores infectados. Muita gente acredita que órgãos de inteligência chineses estavam envolvidos, mas nada foi provado. O governo da China, claro, disse que não tem nada a ver com isso.

» **O VERDADEIRO CRIADOR DO BITCOIN**

Sem depender de nenhuma instituição financeira, o bitcoin é

a moeda criptografada virtual famosa por ser utilizada na deep web. E ninguém sabe quem está por trás dela. O nome por trás do bitcoin é Satoshi Nakamoto, mas não existe uma referência a essa pessoa – é como se fosse um fantasma. Um dia, as autoridades chegaram a Dorian Prentice Satoshi Nakamoto, e a notícia de que haviam localizado o criador do bitcoin bombou na mídia. Mas Dorian, um simpático senhor de 64 anos, jurou que não tem nada a ver com isso e que nunca tinha sequer ouvido a palavra “bitcoin” na vida. Ou seja, até hoje, ninguém ainda descobriu quem é o tal **Satoshi Nakamoto**.

» **THE MARKOVIAN PARALLAX DENIGRATE**

Trata-se de um **atentado** virtual realizado em 1996 que ficou conhecido como a maior ação viral da história, contando com vários spams, links infectados com trojans e outros vírus. Além de infectar computadores particulares, esses vírus sobrecarregaram provedores de internet, deixando a navegação mais lenta. Vários sites caíram e alguns e-mails nunca chegaram aos destinatários. A intenção era deixar a internet imunda, completamente insegura e instável, até finalmente acabar com ela por completo. Os responsáveis? Nunca foram localizados, o que dá margem a diversas teorias da conspiração sobre isso, que continuam aparecendo até hoje.

» **VALOR POR TAMAULIPAS**

É uma página no Facebook criada e administrada por um usuário anônimo, que usa suas postagens para combater o

tráfico de drogas no México. Várias fotos, vídeos e textos são postados, sempre entregando criminosos e ajudando a polícia a localizar traficantes e seus esconderijos. O estrago que ela causa no crime organizado não passou despercebido: em 2013, os cartéis de **drogas** ofereceram milhares de dólares como recompensa para quem desse alguma informação sobre o dono da página ou sua família. Ah! Eles também estão no Twitter.

» **A858**

Um misterioso perfil do fórum **Reddit**, que envia postagens formadas sempre por sequências enormes de números, letras e símbolos, que acabam compondo espécies de códigos. Muita gente acha que isso pode ter ligação com o Cicada 3301 (veja o nosso texto sobre eles neste mesmo capítulo), ou que seriam vírus criptografados. Algumas pessoas decifraram os códigos, mas encontraram apenas ruídos e letras soltas, ou mesmo caracteres malucos e sem sentido algum. Por isso, existe uma teoria que diz que não basta decodificar os posts, mas também descobrir em qual ordem eles devem ser lidos.

» **O VIAJANTE DO TEMPO**

Um dos mais famosos mistérios da internet é **John Titor**, o “sujeito que veio do futuro” e surgiu em um fórum, ganhando milhares de seguidores. Algumas das suas “previsões” não deram certo, mas outras, sim. A explicação para as que não deram certo está naquela teoria que diz que somente por ele ter voltado ao passado a linha do tempo já

teria sido alterada e nem tudo aconteceria como ele diz. Uma das suas previsões mais famosas dizia que uma guerra nuclear acabaria com 3 bilhões de mortos. Ainda bem que essa está entre as que ele errou.

» **BURACOS NEGROS DA INTERNET**

Em 2008, uma pesquisa descobriu que boa parte das coisas que você acessa na internet se perde porque cai dentro de um buraco negro virtual. Quantas vezes você não conseguiu entrar em um site, e pouco depois ele carregou normalmente? Isso pode ser um problema do servidor... mas também pode indicar que ele caiu em um desses buracos negros. Existem países que sofrem muito com isso, como China e Bélgica. Para ter uma noção maior, 7% de todos os servidores do mundo já passaram por esses buracos negros.

» **O USUÁRIO INFERNAL DO YOUTUBE**

Esta é uma das lendas mais antigas – e, para muita gente, uma das mais assustadoras – da internet. Afinal, trata-se de um usuário do YouTube que, não satisfeito em postar vídeos com temática sobrenatural, ainda teria encontrado um modo de bugar o site para continuar postando e exibindo seus vídeos após ser bloqueado. Não é à toa que muita gente ainda pesquisa a famosa história do **Usuário 666**.



Tudo começou em 2006, quando um canal do YouTube passou a receber várias denúncias no Japão. Nessa época, era muito raro um canal ser suspenso, mas as reclamações foram tantas que o YouTube não teve escolha. E o assunto foi bastante falado até mesmo na sede do portal, porque muitos funcionários ficaram sabendo disso apenas depois que o canal tinha sido bloqueado, e nem sequer sabiam que tipo de vídeos havia ali.

Bem, um desses funcionários ficou curioso e, ao voltar para casa, tentou acessar o canal que realmente estava bloqueado. Mas, como ele entendia de programação e da retaguarda do portal, usou alguns truques. Um deles foi atualizar a página diversas vezes... e foi aí que o mistério começou de verdade.

A página mostrava que aquela conta estava suspensa e sugeria outros vídeos do YouTube, como é padrão. Mas, em uma das atualizações feitas pelo funcionário no navegador, esses vídeos mudaram e, em vez de mostrarem a imagem de uma cena dos vídeos sugeridos, tinham apenas um “x” (como se fosse um *thumbnail* mal carregado) e o número 666 – ou seja, o nome dos vídeos também havia mudado. A cada nova atualização, o YouTube mudava o visual, mostrando coisas cada vez mais pesadas, como, por exemplo, sangue na imagem de fundo.

Até que, depois de mais atualizações, finalmente surgiram os temíveis vídeos postados pelo próprio Usuário 666.

Alguns mostravam uma pequena boneca japonesa fazendo atividades comuns, mas sempre com um tom infernal. Seu rosto tinha respingos de sangue, e ela estava sempre meio fora de si, como se estivesse em transe, num ambiente bem **aterrorizante**, sombrio e com paredes vermelhas.

E muitos vídeos mostravam formigas – isso não seria nada de mais até alguns especialistas afirmarem que, em algumas culturas, as formigas são vistas como “aquelas que salvam o povo”. Como essas formigas eram sempre esmagadas por mãos gigantes (que provavelmente eram do próprio Usuário 666), isso representaria o inferno, e o recado estava dado: **“Não existe salvação”**.

Alguns desses vídeos já existiam no canal quando ele havia sido denunciado, mas também tinham outros inéditos. Uma mulher olhando para a câmera de dentro de uma banheira cheia de sangue. Bebês movendo a cabeça como se estivessem possuídos. A maioria tinha imagens distorcidas, e muitos deles não mostravam nada explícito, preferindo seguir o caminho do terror psicológico. Mas alguns vídeos eram realmente impressionantes.

Essa história se espalhou, e quando as pessoas descobriram

que o canal tinha uma espécie de modo **SECRETO**, as denúncias aumentaram ainda mais. Então, a coisa ficou meio insana: o canal oficialmente não existia, mas continuava recebendo denúncias.

Finalmente, o pessoal do YouTube resolveu fuçar na programação da página... e descobriu vários pop-ups que abriam sozinhos, eram impossíveis de ser fechados e travavam os computadores. Assim começou a rolar um boato de que quem estava por trás disso era um hacker, que teria decidido atacar o YouTube quando seu canal foi apagado... Mas o problema é que não tinha nada inserido na programação. O YouTube estava, teoricamente, normal, mas o site só voltou a funcionar direito depois de muitas atualizações.

Algumas pessoas dizem que ainda é possível assistir aos vídeos do Usuário 666 e que ele até mesmo posta vídeos novos. Outros afirmam que ele continua postando seus vídeos na deep web. Mas você não precisa decifrar a identidade desse usuário para ver seus vídeos, já que surgiram diversos outros canais no YouTube que publicam esse material – basta dar uma fuçada que você encontra.

E aí você pode tirar suas próprias conclusões... se não morrer de medo!

LUGARES

05



ABANDONADOS... MAS NUNCA ESQUECIDOS!

Parques de diversões, minas, edifícios políticos e até mesmo cidades inteiras. Existem diversos lugares na Terra que foram abandonados e permanecem exatamente como eram dezenas de anos atrás. São pedaços vivos da nossa história que desafiam o tempo – e ainda estão em pé por pura teimosia.

» SEDE DO PARTIDO COMUNISTA BÚLGARO

Com o fim da Guerra Fria, vários prédios e estruturas comunistas ficaram abandonados na Europa Oriental. Um dos mais impressionantes é a sede do Partido Comunista Búlgaro, no Monte Buzludzha. Imponente e feito de concreto, o prédio é símbolo de toda uma era – mas isso não impede que ele seja alvo de vandalismo o tempo inteiro. Como o governo da Bulgária não queria gastar dinheiro para reformar o edifício, ele foi **doado** ao Partido Socialista Búlgaro, mas continua abandonado.

» NARA DREAMLAND

Inaugurado nos anos 1960, este parque foi uma tentativa japonesa de construir sua própria Disneylândia. Sua estrutura é toda baseada no famoso parque de Walt Disney, mas isso não impediu que uma crise financeira fizesse com que ele se

tornasse cada vez mais decadente a partir dos anos 1990. Foi fechado em 2006, mas continuou lá, com todas as suas atrações, como um **parque fantasma**. Apesar de ser proibido andar pelo lugar, muitos turistas entram escondidos para tirar fotos.

» **CRACO**

Apesar de sua origem remotar ao século VI a.C., o pequeno vilarejo italiano de Craco brilhou mesmo a partir da Idade Média. Mesmo com sua pequena população, chegou a ser considerado um ponto estratégico importante pelos militares do século XVIII. Tudo mudou quando deslizamentos de terra atingiram a cidade em meados do século XX. Muita gente se mandou – e quem ficou foi embora de vez alguns anos depois, por causa de uma inundação ocorrida em 1972 (e um novo terremoto em 1980). Hoje, ela está completamente abandonada e suas **ruínas** serviram de local para filmagens de produções como *A Paixão de Cristo* e *007 – Quantum of Solace*. Até mesmo a novela brasileira *O Rei do Gado* teve cenas filmadas ali.



» **MINA DE DIAMANTE DE MIRNY**

Considerada o “**umbigo do mundo**”, esta mina é o segundo maior buraco feito pelo homem na superfície do planeta (o

primeiro é a mina de cobre Kennecott, nos Estados Unidos), com um diâmetro de mais de 1.200 metros. Sua construção foi um projeto do governo soviético (na época em que o país era comandado por Joseph Stalin) para a exploração de diamantes. Graças a ela, a URSS chegou a ser o terceiro maior produtor de diamantes do mundo. Com o colapso da União Soviética em 1991, porém, ela passou para as mãos da empresa Sakha. Em 2001, foi desativada e permanece ali, abandonada.



» **NEW WORLD MALL**

Era para ser um shopping center gigantesco em Bangkok, na **Tailândia**, mas o projeto parou durante a construção. Completamente abandonado, acabou alagado por fortes chuvas e se tornou uma espécie de piscinão pós-apocalíptico, dominado por mosquitos de todos os tipos. Claro que os moradores da região começaram a sofrer com isso, então a saída foi jogar milhares de peixes para se alimentarem dos insetos. Não tem como ser mais bizarro.

» **PARQUE AS VIAGENS DE GULLIVER**

As viagens de Gulliver, de Jonathan Swift, é um dos livros de

aventura mais famosos de todos os tempos. Sabendo disso, os japoneses inauguraram, em 1997, um parque temático baseado na história. Mas o local não foi muito bem escolhido. Certo, ele ficava ao lado do Monte Fuji, o que era uma paisagem linda... mas também perto de um local conhecido como **Floresta dos Suicídios** (veja o nosso guia turístico de lugares misteriosos para mais informações) e da cidade que servia de sede para o grupo religioso Aum Shinrikyo, que matou 13 pessoas num atentado no metrô de Tóquio, em 1995. Claro que a coisa não foi para a frente e fechou quatro anos depois. E muitas de suas instalações ainda estão lá, completamente abandonadas.

» **SANZHI POD CITY**

A ideia do exército americano era fazer em Taiwan uma espécie de **cidade futurista** que servisse de colônia para oficiais enviados para a Ásia. Suas casas seriam como espécies de casulos que mais pareciam discos voadores. Entretanto a obra nunca ficou pronta, por vários motivos, como falta de dinheiro e mortes misteriosas que rolaram durante a construção. O projeto, então, foi abandonado, mas tudo o que estava pronto ficou esquecido por ali, formando o que muitas pessoas chamam de “ruínas do futuro”.

» **ILHA HASHIMA**

No fim do século XIX, o Japão viveu um período de grande industrialização, e a Mitsubishi, de olho na exploração de **minas marinhas** de carvão, comprou a ilha Hashima, na

província de Nagasaki. Nascia, assim, a primeira cidade no meio do mar, que chegou a ter mais de 5 mil habitantes. Mas, nos anos 1960, as minas de carvão começaram a ser fechadas, e o mesmo aconteceu com Hashima. Em 1974, a Mitsubishi anunciou a desativação total da ilha. Algum tempo atrás, uma parte dela foi aberta para turismo e agora as pessoas podem visitar os prédios abandonados.

» **ASILO WILLARD PARA OS INSANOS CRÔNICOS**

Inaugurado em 1869, em Nova York, o asilo Willard logo começou a receber seus primeiros pacientes. No início, o lugar era visto como um paraíso, onde a reabilitação dos internos era o real objetivo da instituição. Mas logo isso mudou; superlotado (chegou a ter 4 mil pacientes), mais de 30 mil pessoas **morreram** lá dentro ao longo do seu funcionamento. Fechado em 1995, continua abandonado – e, claro, dizem que o local é assombrado, especialmente depois que 400 malas de pacientes foram encontradas no sótão, ainda com seus pertences.

» **CIDADE DE PRIPYAT**

A cidade fantasma mais famosa do mundo, Pripyat, foi uma vítima direta da explosão da usina nuclear de **Chernobyl**, em 1986, o maior desastre nuclear da história. A cidade foi completamente evacuada pelas autoridades soviéticas, e cientistas dizem que, por causa da radiação, ainda serão necessárias centenas de anos até que o local seja habitável

novamente. Como as pessoas saíram às pressas, quase todos os apartamentos ainda estão mobiliados e decorados, e muitos deles possuem até mesmo livros e fotografias – exatamente como estavam na época da explosão.

» **CHERNOBYL: A TRAGÉDIA QUE O MUNDO NÃO ESQUECEU**



Era quase uma e meia da manhã de um sábado. A madrugada parecia tranquila até que os funcionários da usina nuclear de Chernobyl – conhecida como Chernobyl 4 – se assustaram com uma explosão de vapor no quarto reator que imediatamente deu início a um incêndio. Eles ainda estavam tentando controlar o fogo quando perceberam que o pior havia acontecido: partículas radioativas estavam se espalhando pela atmosfera sem controle algum.

Começava, assim, o maior desastre nuclear da história.

O acidente nuclear de Chernobyl é um dos únicos dois classificados como **nível 7** (ou seja, nível máximo de gravidade). O outro aconteceu em 2011, no Japão, na usina de Fukushima I. É impossível calcular o número de vidas perdidas em Chernobyl. Durante a explosão e os incêndios, 31 pessoas morreram. Mas os efeitos de longo prazo (como mortes por câncer e deformidades

causadas pela radiação) ainda continuam a fazer o número de vítimas aumentar.

Poucos meses após o desastre, foi divulgado que a culpa era toda dos funcionários da usina. Entretanto, em 1991, surgiu outra teoria, que apontava defeitos no reator como o motivo principal. Hoje, sabe-se que as duas hipóteses estão corretas.

Os cargos mais altos eram ocupados somente por funcionários com experiência em usinas de carvão – com exceção do engenheiro-chefe. Porém, mesmo sabendo que o reator apresentava problemas, esse mesmo engenheiro-chefe realizou um teste de redução de potência, que acabou resultando no desastre.

A maior parte da radiação foi emitida na atmosfera durante os dez primeiros dias após a explosão. Durante esse tempo, 1.800 helicópteros foram usados para tentar apagar o incêndio no reator. Mais de 130 mil pessoas foram evacuadas, e a cidade de Pripjat (que hoje pertence à Ucrânia e servia de residência para os funcionários) ainda está vazia.

A usina de Chernobyl só foi desativada em 2000, depois de muitas negociações envolvendo vários outros países. O reator continua lá.

E os **fantasmas** de um dos maiores desastres da história da

humanidade também.

» O OBJETO MAIS PERIGOSO DO MUNDO

Uma das consequências da explosão nuclear de Chernobyl foi uma espécie de lava incandescente, composta de água, areia e dióxido de urânio. É um objeto disforme que se solidificou num processo parecido com o do vidro e ficou conhecido como **Pata de Elefante** ou Medusa. Tem 2 metros de comprimento por 1 metro de altura e pesa mais de uma tonelada.

Para se ter uma ideia do perigo que esse objeto oferece, vamos pensar em rgs, a unidade usada para calcular doses de radiação; 15 rgs é o normal, 300 rgs já seriam suficientes para causar a morte de alguém, 600 rgs causariam queimaduras externas e internas e a pessoa não viveria mais que dois dias.

Bem... a Pata de Elefante tem 10 mil rgs. Em outras palavras, tudo que chega perto dela **morre**. Por isso, hoje esse negócio é estudado apenas com robôs (que fazem uma viagem só de ida, já que também não suportam a radiação por muito tempo). E olhe que esse objeto já foi ainda mais perigoso, porque a quantidade de radiação que ele emite diminui a cada ano. Mas ainda serão necessários muitos e muitos anos para que as pessoas consigam se aproximar dele em segurança.

Claro que a Pata de Elefante não está exposta a céu aberto. Existe um enorme sarcófago cobrindo a Área 4 da usina de

Chernobyl. São toneladas de chumbo e concreto que foram colocadas ao redor do local do reator. E a Pata de Elefante não está sozinha lá dentro: existem 200 toneladas de cúrio, 30 toneladas de pó contaminado e 16 toneladas de plutônio dentro desse sarcófago.

Mas o problema é que a vida útil do sarcófago era de apenas 30 anos – ou seja, como o acidente aconteceu em 1986, ele já está completamente corroído. Porém, já está sendo construído um novo arco que irá manter o local isolado por mais 100 anos. E como quase 90 operários morreram durante a construção do primeiro sarcófago, este está sendo construído à distância e será transportado até o local por trem.

Então, se você quiser ver a Pata de Elefante de perto, é melhor ter paciência. Isso ainda vai demorar muito.

» CÉSIO-137

Pouco mais de um ano após a explosão de Chernobyl, a radiação voltou a assustar as pessoas... mas dessa vez no Brasil. Tudo aconteceu em setembro de 1987, quando catadores de lixo encontraram, numa clínica abandonada de **Goiânia**, um aparelho usado para fazer radioterapia. Ao desmontarem o aparelho para reaproveitar o chumbo, encontraram o césio-137, uma substância muito parecida com o sal de cozinha, mas que emite um brilho azul.

Sem fazer ideia do que era aquilo, Devair Ferreira, dono do ferro-velho para onde foi levado o aparelho, mostrou para sua família, que começou a brincar com a substância. Quatro pessoas morreram poucos dias depois, e, quando os médicos descobriram a causa das mortes, a cidade entrou em pânico (num primeiro momento, o governo alegou que era apenas um vazamento de gás). Mais de mil pessoas acabaram expostas, mas a maior parte delas teve a contaminação revertida a tempo, evitando uma tragédia que poderia ser ainda maior.



EXCLUSIVIDADE POUCA É BOBAGEM!

Lugares que ninguém conhece – ou que todo mundo sabe onde fica, mas ninguém pode entrar. Da Biblioteca do Vaticano à Sala 39, na Coreia do Norte, existem locais que você não pode nem chegar perto. Talvez alguns não existam e sejam apenas lendas... Mas, na verdade, eles são tão secretos que ninguém consegue provar isso.

» ILHA DE NIIHAU

Esta pequena ilha no Havaí é completamente fechada. Apenas membros do governo e da Marinha americana podem entrar no

lugar (e somente com autorização especial). Isso porque ela é um dos maiores **depósitos de joias** do mundo. Além disso, o governo também quer preservar a cultura dos menos de cem nativos que vivem ali, em vilas sem eletricidade nem água encanada.

» **ARQUIVOS DO VATICANO**

Você consegue visitar tranquilamente o Vaticano, mas existem alguns lugares lá dentro que ninguém consegue nem chegar perto. Um deles é a biblioteca, que guarda 80 mil volumes inacessíveis. São cartas, livros e processos de **inquisição** aos quais apenas o papa e membros do alto escalão da Igreja têm acesso.

» **METRÔ 2**

O governo russo nega a existência do Metrô 2, mas muita gente acredita que ele existe – e um sujeito até mesmo alegou ter encontrado uma de suas entradas. É um metrô com mais de 300 quilômetros de extensão que liga pontos importantes da antiga União Soviética, como a casa de Stalin, o Kremlin e a sede da **KGB**. Além disso, os túneis também davam acesso a vários laboratórios da KGB onde eram desenvolvidas armas químicas e biológicas.

» **MEZHGORYE**

Esta cidade fechada localizada na Rússia era,

teoricamente, habitada por pessoas que trabalhavam para o governo soviético na montagem de aparatos secretos. Foi fundada em 1979 e permanece como um grande mistério. O governo americano acreditava que o local estivesse ligado à produção de armas nucleares, mas os russos sempre negaram isso, dando várias explicações diferentes. Às vezes diziam que era um campo de mineração; depois, que era um depósito de alimentos; ou seja, falavam, falavam, falavam e não diziam nada.

» MONTE WEATHER

Sabe aqueles lugares que aparecem em filmes e são usados para proteger o presidente dos Estados Unidos após uma catástrofe? O Monte Weather é exatamente isso. Foi construído em 1950, durante a **Guerra Fria**, por causa do medo de um ataque nuclear, mas ainda está em atividade. Evidentemente, é um dos lugares mais protegidos do mundo, e nós, simples mortais, não podemos nem pensar em chegar perto dali sem arrumar problemas com a “pequena” segurança do local.

» SALA 39

Existe uma organização secreta na (também secreta) Coreia do Norte, que trabalha para o governo com o objetivo de trazer dinheiro estrangeiro para o país. A sede dos caras, conhecida como Sala 39, fica na capital **Pyongyang** e é estritamente fechada e protegida. Também não é para menos: dizem que eles

trabalham com falsificação, lavagem de dinheiro e até mesmo tráfico de drogas e armas.

» **IGREJA DE SANTA MARIA DE SIÃO**

A famosa **Arca da Aliança**, que conteria as tábuas com os Dez Mandamentos (e que foi encontrada por Indiana Jones no filme *Os caçadores da arca perdida*), teoricamente, está na Igreja de Santa Maria de Sião, na Etiópia. Ninguém pode entrar no lugar – que também teoricamente guarda outras relíquias bíblicas – a não ser, claro, o padre local. Por outro lado, ele não tem permissão de deixar o lugar em hipótese alguma.

» **CLUBE 33 DA DISNEYLÂNDIA**

Um dos clubes mais exclusivos do mundo, o Clube 33 é fechado ao público e fica no meio da seção Nova Orleans, na Disneylândia. Teoricamente, conta com as melhores bebidas e comidas do mundo, além de dar acesso a outras áreas secretas do parque. Atualmente, ele tem 487 membros, e dizem que a fila de espera para se tornar sócio é de dez anos – e segue critérios extremamente rigorosos.

» **WHITE'S GENTLEMAN'S CLUB**

Outro clube **exclusivíssimo**, o White's Gentleman's Club foi fundado em 1693, na Inglaterra, pelo italiano Francesco Bianco (“Bianco” pode ser traduzido para o inglês como “White”). A

ideia dele era vender chocolate quente, mas o clube acabou crescendo e se tornando absurdamente privado, além de palco de apostas bizarras e milionárias. Para fazer parte do clube, você precisa ser convidado por um sócio e ter a aprovação de outros dois membros – e somente homens da realeza ou politicamente importantes recebem essa honraria.

» **BOHEMIAN CLUB**

Outro clube bastante exclusivo, o Bohemian Club reúne os ho-mens mais importantes dos Estados Unidos. São políticos – inclusive alguns ex-presidentes do país –, artistas e milionários, que, uma vez por ano, se reúnem no **Bohemian Grove**, uma espécie de acampamento de verão que rola na Califórnia durante duas semanas... E, claro, é aberto apenas para membros.

» **SILO DE SVALBARD**

Se um dia ocorrer um desastre de proporções planetárias, o Silo de Svalbard pode ser a chave para a salvação da humanidade – ao menos a longo prazo. Esse prédio na Noruega foi construído com o objetivo de preservar a biodiversidade do mundo. Noventa por cento das **sementes** cultiváveis que existem estão armazenadas ali, para evitar que as plantas entrem em extinção. Como você deve estar imaginando, ninguém pode simplesmente abrir a porta e entrar no silo.

» **GOOGLE DATA CENTERS**

O primeiro centro de dados do Google nem é tão secreto assim, porém é um dos locais mais protegidos do mundo. Todas as informações que o Google possui estão armazenadas ali. Então, se você quisesse apagar todos os traços da sua vida digital, precisaria bancar o 007 e invadir o prédio na calada da noite.

PERIGO NO MAPA

Existem lugares bonitos, feios, simples ou exóticos para quem deseja conhecer o mundo. Entretanto alguns devem ser evitados a qualquer custo, pois entram na lista dos locais mais perigosos do mundo. A não ser que você queira ser envenenado com radiação, ser devorado por cobras ou cair em água fervente, nossa sugestão é nem chegar perto dos recantos seguintes.

» O JARDIM VENENOSO

Localizado a 500 quilômetros de Londres, o Jardim Venenoso da Inglaterra fica na propriedade da duquesa Helen Percy, que recebeu permissão especial do governo para cultivar as plantas mais perigosas do mundo. Além de ter as espécies vegetais que dão origem a todas as **drogas** que você possa imaginar, o lugar ainda é repleto de plantas venenosas de todos os tipos – até mesmo a famosa cicuta, o

veneno que tirou a vida do filósofo Sócrates, pode ser encontrada ali. As espécies mais perigosas ficam isoladas em gaiolas, longe do contato humano.

» **VULCÕES DE LAMA NO AZERBAIJÃO**

Sempre que a gente pensa num vulcão, imagina aquela montanha cuspidendo lava e magma, certo? No Azerbaijão a coisa é um pouco diferente; lá existem os vulcões de lama que, ao contrário dos tradicionais, são extremamente gelados. Mas o risco para quem está por perto é o mesmo, já que quando eles entram em erupção as bolas de lama voam centenas de metros e arrebatam tudo quando voltam ao chão. Como se não bastasse, a região ainda é repleta de **gás metano**; então, qualquer faísca, por menor que seja, pode mandar tudo pelos ares.

» **LAGO KIVU**

Um dos maiores lagos da África, o Kivu fica entre o Congo e Ruanda. Entretanto ele não é famoso por suas belezas naturais, mas sim por ser praticamente uma **bomba-relógio**: é um dos maiores reservatórios de gás metano e dióxido de carbono do planeta. E se essas substâncias deixarem a água do lago e forem para a atmosfera, podem causar a morte de 2 milhões de pessoas que vivem na região. Como o lago está numa região sujeita a terremotos, o risco de isso acontecer é bem alto.

» **ILHAS IZU**

Estas ilhas japonesas possuem grande atividade vulcânica e, para piorar, ficam logo acima da junção de três placas tectônicas, o que as torna alvos constantes de terremotos. E calma que ainda não acabou: como elas são repletas de gases tóxicos, seus habitantes precisam usar máscaras o dia inteiro para não serem envenenados. Para você ter uma ideia, em 2000, um dos vulcões começou a despejar gases na atmosfera, e a região precisou ser **evacuada** por cinco anos!

» **LAGO FERVENTE**

Tomar banho em um lago é algo extremamente refrescante, certo? Se você estiver na Dominica, esqueça. O Lago Fervente não tem esse nome à toa, suas águas estão sempre à temperatura média de **90 °C**; então, qualquer pessoa que resolver nadar ali dificilmente vai voltar para a margem. Se sua curiosidade for grande e você quiser olhar de perto, cuidado! As pedras ao redor dele são extremamente escorregadias. Ou seja, o lugar é uma enorme armadilha, e as chances de você ser cozido são bem grandes.

» **CRATERA DE DARVAZ**

Só o apelido de **Porta do inferno** já garantiria a este local uma posição na lista. Ele fica no Turcomenistão, e sua origem está ligada à exploração de petróleo que rolou na região nos anos 1970. As empresas que perfuravam o solo descobriram um enorme depósito de gases tóxicos, e os funcionários tiveram uma ideia brilhante: incendiar aquilo. O que eles não esperavam

é que o fogo duraria por décadas. Sim, mais de quarenta anos depois, os gases ainda estão em chamas!

» CAVERNA DOS CRISTAIS

Um dos lugares mais bonitos do mundo também é um dos mais perigosos. Localizada no México, esta caverna é o maior depósito de cristais do planeta (além de ser a campeã também de zinco, prata e ouro). Os cristais do local chegam a medir 12 metros e a pesar mais de 50 toneladas – além de serem **afiados** como facas. E se você está pensando em conhecer o local, prepare-se, a temperatura média lá dentro é de 50 °C, enquanto a umidade do ar bate na casa de 100%.

» ILHA DA QUEIMADA GRANDE

Esta ilha no litoral de São Paulo entraria em qualquer lista dos lugares mais perigosos do mundo, pois serve de lar para algo entre **2 mil a 4 mil jararacas-ilhoas** (o número não é exato porque provavelmente ninguém tem coragem de ir lá contar). O veneno dessa cobra pode matar uma pessoa em menos de uma hora. Apesar de as lendas dizerem que elas foram colocadas ali por piratas, a superpopulação de cobras da ilha se desenvolveu sem interferência do homem, graças à ausência de predadores naturais.

» LAGO KARACHAY

Apesar da fama da cidade de Pípyat (a cidade mais afetada pelo desastre nuclear de Chernobyl) ser enorme, o lugar mais radioativo do mundo é este lago que fica na Rússia. Tudo por causa de uma usina que despejava **lixo tóxico** na água. O que os caras não contavam é que uma seca, ocorrida nos anos 1960, faria a água evaporar, e as partículas radioativas iriam para a atmosfera, afetando a vida de milhões de pessoas. Hoje o lago ainda está contaminado e basta uma hora muito perto dele para começar a sentir os efeitos da radiação.



RECORDES GEOGRÁFICOS

Qual o lugar mais silencioso do mundo? E o mais frio? Conheça alguns locais campeões nas categorias som e temperatura do planeta!

» SILÊNCIO ENLOUQUECEDOR

Imagine estar em um local tão silencioso que você seria capaz de ouvir seu próprio coração batendo. Parece coisa de ficção científica, certo? Mas esse lugar existe. Trata-se de uma pequena sala chamada câmara anecoica, localizada dentro de um laboratório em Minnesota, nos Estados Unidos, que é capaz de

bloquear **99%** dos ruídos externos.



Evidentemente, a sala é usada para estudos científicos, como medir áudios extremamente sensíveis. Só que essa sala também poderia estar entre os lugares mais perigosos do mundo. Ao contrário do que muita gente imagina, um lugar tão silencioso assim está longe de ser pacífico, já que pode se tornar um pesadelo para quem ficar lá dentro por muito tempo. Isso porque nossos ouvidos se adaptam ao silêncio. Ou seja, quanto menor o barulho, mais aguçada a nossa audição ficará. Por isso, depois de alguns minutos na câmara anecoica, você começaria a ouvir seus pulmões e seu estômago trabalhando. Em outras palavras, **você se tornaria o barulho.**

Esse é um dos motivos pelos quais as pessoas que passam algum tempo lá dentro começam a ficar desorientadas e a sofrer **alucinações**. Num local como esse, nosso cérebro começaria a “inventar” barulhos para não ouvirmos o nosso próprio corpo funcionando. Sem falar que provavelmente cairíamos no chão, porque como nos orientamos pelos sons que ouvimos enquanto caminhamos, ficaríamos desequilibrados em dois ou três passos com esse silêncio completo.

» **BARULHO PARA TODOS OS LADOS**

Já o lugar mais barulhento do mundo não é uma sala, mas um ambiente ainda menor! Dentro do **cockpit** de um carro de Fórmula 1, o som pode chegar a impressionantes 140 decibéis (para se ter ideia, um som acima de 90 decibéis, como o barulho de um metrô, já oferece perigo à audição humana).

Na verdade, o cockpit do carro de Fórmula 1 não é o lugar mais barulhento que existe, pois o som de um jato decolando do solo pode chegar a **150 decibéis**. Mas esse barulho dura apenas alguns instantes, e o interior do avião é muito mais protegido contra o som.

Como a gente dificilmente pilotará um jato nem dirigirá um carro de Fórmula 1, existe uma alternativa mais fácil de conhecer um dos locais mais barulhentos do mundo: basta viajar para **Mumbai**, na Índia.

A cidade é a quinta mais populosa do planeta, com 13 milhões de habitantes, e há muitos anos é considerada a capital mundial da poluição sonora. Com um enorme número de construções, carros, alto-falantes e festivais populares que acontecem ao mesmo tempo, o som da cidade pode passar de 100 decibéis em alguns pontos – e isso durante horas e mais horas. Caso você queira se arriscar, não se esqueça de levar um tampão de ouvidos.

» **SUANDO A CAMISA (LITERALMENTE)**

Sabe aqueles dias em que o termômetro está marcando 32 °C, 34 °C? Não tem uma brisa, o mundo inteiro parece um forno e você não consegue parar de suar? Saiba que podia ser pior. Afinal, o Brasil é um país quente, mas ele está longe de ser o local mais quente da Terra.

Se pensarmos em temperatura média, a cidade de **Dalol** é recordista absoluta. Localizada na Etiópia, seus habitantes precisam enfrentar uma média de 41 °C todos os dias. Isso por causa da sua localização geográfica: fica próxima à linha do equador e é vizinha do deserto de Danakil e do vulcão Dalol (onde a temperatura pode chegar a 60 °C).

Mas, quando pensamos em picos de temperatura, o grande campeão é o **Deserto de Lut**, que fica no Irã; lá a temperatura pode chegar a impressionantes 70 °C. Mas o deserto iraniano ganha o título por pouco, pois a Austrália tem uma região chamada **Queensland** que já registrou 69 °C. E você achando que o verão aqui é quente!

» **NÃO SE ESQUEÇA DO CASACO!**

Prepare seus casacos, porque só de ler este texto seus dentes já vão começar a bater. Afinal, é até difícil acreditar nas temperaturas dos locais mais frios da face da Terra – mas temos certeza de que você não vai nem querer chegar perto de um deles para conferir.

Durante muito tempo, os cientistas acreditaram que o Lago Vostok, na Antártida, fosse o local mais frio do planeta. Afinal, o lugar já chegou a registrar temperaturas de 90 °C negativos. E, convenhamos, essa marca é difícil de ser batida. Por isso, o **Vostok** ainda mantém o título, se pensarmos somente na temperatura mais baixa.

Mas, na temperatura média, a medalha de ouro não é dele. A **Cordilheira A**, localizada a 600 quilômetros do polo Sul e a 4 mil metros de altura, tem uma temperatura média de - 70 °C durante o inverno. E, apesar do frio, ela será bastante frequentada, já que é considerada um ponto ideal para observar os astros, e um enorme telescópio será construído no local.

MISCELÂNEAS

06



FICA O DITO PELO NÃO DITO!

Quem não conhece vários ditados e expressões populares? Essas frases, que a gente usa quase automaticamente, são filosofias criadas pelo povo para descrever situações do dia a dia. Mas você sabe a origem delas?

Como elas passam de geração a geração, a história de cada uma normalmente é bem antiga, algumas até mesmo vieram de outros países. Por isso, muitas mudam (e algumas são até esquecidas) conforme o idioma evolui. Veja abaixo as histórias por trás de algumas expressões populares.

» **ESCREVER ESTE LIVRO NÃO FOI UM BICHO DE SETE CABEÇAS**

A expressão vem da mitologia grega, mais precisamente da **Hidra de Lerna**, monstro de várias cabeças que, ao serem cortadas, cresciam novamente.

» **ORA, VÁ TOMAR BANHO!**

Esta vem da época da colonização no Brasil. Era algo que os índios diziam para os **portugueses** (que mal trocavam de roupa e estavam sempre imundos e fedidos) quando se irritavam com as ordens dos colonizadores.

» **ELE É UM ANJO (OU SANTO) DO PAU OCO**

A expressão usada para descrever alguém que se faz de bonzinho vem do século XVIII, quando os contrabandistas **escondiam** pedras preciosas e ouro em estatuetas religiosas ocas.

» **ELE É UM BARBEIRO NO TRÂNSITO**

Em Portugal, no século XIX, o barbeiro realizava várias coisas além de cortar cabelo e fazer a barba: tirava calos, tratava dos dentes... ou seja, fazia um monte de coisas, mas não era profissional em nenhuma delas. Assim, começaram a dizer que coisas **malfeitas** eram “coisas de barbeiro”. No Brasil, virou sinônimo de dirigir mal.

» **AFOGAR O GANSO**

Esta é pesada. Na China antiga, quando os homens não encontravam mulheres, iam para cima dos gansos para... bem, você sabe. E eles colocavam a cabeça do bicho embaixo da água para sentir os espasmos do animal. Muito doente ou muito doente?

» **ESTÁ TÃO FELIZ QUE PARECE QUE VIU O PASSARINHO VERDE**

Antigamente, os rapazes treinavam periquitos – os passarinhos verdes da frase – para entregar cartas para a namorada. Então, quando um deles via que o bichinho estava voltando, sabia que a resposta da menina estava chegando.

» **PODE TIRAR SEU CAVALINHO DA CHUVA**

Quando uma pessoa ia visitar outra, deixava o cavalo amarrado na frente da casa dela. Quando o morador não queria que o visitante fosse embora tão cedo, mandava guardar o cavalo num local mais protegido para que ele não tomasse sol nem chuva, pois ele ainda ficaria lá bastante tempo.

» **OLHA O PASSARINHO!**

A famosa frase dita na hora de tirar uma fotografia nasceu... na fotografia! Antigamente, quando tinha de tirar uma foto com muitas pessoas, os fotógrafos colocavam uma **gaiola** com um passarinho em cima da câmera, para todo mundo olhar na direção da lente.

» **ESTE JANTAR ESTÁ BOM À BEÇA**

A expressão nasceu no Acre, por causa de um jurista muito respeitado por lá, chamado **Gumercindo Bessa**. Ou seja, se é bom, é bom “à beça”.

» **OK**

A expressão, que significa “**tudo bem**”, veio da Guerra de Secessão dos Estados Unidos. Quando um pelotão voltava de uma missão sem nenhuma baixa, escreviam numa placa “o Killed” (ou seja, “nenhum morto”). Com o tempo, descobriram que era mais fácil escrever o K, que logo virou OK.



» CASA DA MÃE JOANA

A rainha de Nápoles, **Joana I**, foi quem regulamentou os bordéis da cidade, dando origem à expressão Paço da Mãe Joana. No Brasil, virou Casa da Mãe Joana (e associado mais à bagunça).

» A MULHER ESTÁ DE CHICO

A antiga (e grosseira) expressão usada quando as mulheres estão menstruadas veio do Chico Picadinho, um **psicopata** brasileiro. Ele transava com suas vítimas e depois as esquartejava, ou seja, era sangue para todo lado.



MUDARAM COM O TEMPO

Com o passar dos séculos, algumas expressões mudaram em uma ou outra palavra, fazendo com que todo o sentido da frase fosse alterado, e algumas até mesmo perderam completamente o sentido. Ou você sabe qual é a cor de um burro quando foge?

» QUEM TEM BOCA VAI A ROMA

O original era “quem tem boca vaia Roma”. Ou seja, qualquer um poderia (ou deveria) vaia e **protestar** contra o poder do

governo.

» **FULANO É CUSPIDO E ESCARRADO DE SICRANO**

Não, nada de cuspe. Quando você queria dizer que uma pessoa era parecida com a outra, a expressão seria: “Esculpido em carrara”, que é um tipo de mármore.

» **HOJE É DOMINGO, PÉ DE CACHIMBO**

Domingo é um dia que pede **descanso**, certo? Ficar de boa na varanda, fumando um cachimbo... Por isso, o original era “hoje é domingo, pede cachimbo”.

» **COR DE BURRO QUANDO FOGE**

O original era “corro de burro quando foge”, que, cá entre nós, faz muito mais sentido (especialmente para quem está fugindo do bicho).

» **BATATINHA QUANDO NASCE, ESPARRAMA PELO CHÃO...**

Outro poeminha que todo mundo recita errado. O original era “batatinha quando nasce, espalha a rama pelo chão”, ou seja, espalha seus ramos pela terra.

» **QUEM NÃO TEM CÃO, CAÇA COM GATO**

O original era “quem não tem cão, caça como gato”, no

sentido de que a pessoa deveria caçar sozinha, fazendo tocaia...
Exatamente como um bichano!



**MENTIRA QUE ISSO É
VERDADE!**

Existem coisas que ouvimos tantas vezes que é mentira, que acabamos nos acostumando com a ideia. Mas algumas dessas maluquices são bem possíveis de acontecer. Aliás, elas até mesmo já aconteceram!

» **TOMACCO**

Em um episódio de **Os Simpsons**, o Homer criou uma fruta nova chamada tomacco, que era uma mistura de tomate com tabaco. Só que um fazendeiro gostou tanto da ideia, que resolveu criar a fruta de verdade. Ele não só conseguiu, como o tomacco virou um sucesso.

» **TRÊS MAMILOS**

Sim, existem pessoas com três mamilos (além do vilão Scaramanga, de *007 contra o homem com a pistola de ouro*; e o Chandler, de *Friends*). Cerca de **2% das mulheres** possuem um terceiro mamilo, que às vezes parece apenas uma marca na pele. E pode acontecer com homens também.

» **BOMBA GAY**

Não, não é lenda. O exército americano realmente criou isso. Teoricamente, ela faria o soldado rival se transformar em gay e perder o foco durante a batalha. Claro que uma ideia dessas jamais daria certo.

» **MÃO DESGOVERNADA**

Sua mão pode ficar louca, sim! Esse distúrbio chamado de **síndrome da mão alienígena** é bastante raro, mas, apesar do nome, não tem nada a ver com alienígenas. Acontece quando a pessoa tem uma infecção (ou como efeito colateral de uma cirurgia) no cérebro.

» **HIPNOTIZAR GALINHAS**

Não só é possível como é fácil: você precisa apenas abaixar a cabeça da galinha, fazendo com que ela encoste o bico no chão, e riscar uma linha reta na terra (a partir do bico). Ela pode ficar em **transe** por até 30 minutos, olhando fixamente para a linha.

» **MORTES NO BANHEIRO**

Sim, é possível morrer fazendo o número dois, por causa da força que você faz naquele momento, que pode até estourar vasos sanguíneos do corpo, ou, caso você seja ainda mais azarado, o vaso sanitário pode quebrar por causa de uma rachadura e rasgar suas pernas (sim, isso já aconteceu). E, claro, sem falar na hora do banho: algumas pessoas já morreram eletrocutadas por causa de chuveiro elétrico ou, no caso de chuveiro a gás, asfixiadas por vazamento.

» MORRER DE RIR

Outra coisa que pode acontecer e tem até nome: **hilaridade fatal**. Não é comum, mas existem vários casos registrados, como o do sujeito de mais ou menos 50 anos que estava vendo desenhos animados e infartou após um acesso de riso que durou 25 minutos!

» HOMENS PODEM AMAMENTAR

Claro que isso não é comum, mas homens podem produzir leite como mulheres. Um medicamento indicado para câncer de próstata também tem o efeito de estimular a produção de leite das glândulas mamárias. Parece mentira... mas não é!

NARCOS!

Drogas fazem mal? Sim, todos nós sabemos disso. Algumas das substâncias mais viciantes do mundo são bastante conhecidas, e uma ou outra é vendida até mesmo no bar da esquina. Descubra agora quais são as drogas mais viciantes e como elas agem no nosso organismo.

» **GHB**

O ácido gama-hidroxibutírico é muito comum em raves. É um líquido incolor que muitas vezes é usado com álcool... E esse é justamente o maior problema, pois o etanol potencializa os efeitos da droga, que deixa a pessoa agitada e desinibida, mas também pode causar sedação e perda temporária de memória. Isso, claro, sem falar nos efeitos colaterais: ansiedade, insônia e até hipotermia.

Taxa de dependência: 1,71.

» **BENZODIAZEPINA**

Este remédio é usado no tratamento de ansiedade, ataques de pânico e transtornos obsessivo-compulsivos. Mas, como o efeito tem curta duração, o usuário precisa sempre de novas doses, e seu corpo acaba criando certa tolerância – ou seja, pequenas quantidades não vão mais fazer efeito. E, conforme a dose aumenta, os problemas que fizeram a pessoa tomar o remédio em primeiro lugar também aumentam.

Taxa de dependência: 1,89.

» **ANFETAMINA**

Esta droga é usada, algumas vezes, como tratamento para depressão, e por isso seus efeitos normalmente fazem com que a pessoa se sinta mais consciente e alerta, e até mesmo empolgada. O problema é que a falta dela (ou seja, a abstinência) pode causar ansiedade e casos gravíssimos de depressão.

Taxa de dependência: 1,95.

» **COCAÍNA**

O motivo de a taxa de dependência da cocaína ser alta deve-se ao modo como a droga funciona. Quando ativada no organismo, a cocaína mantém um fluxo constante de dopamina no cérebro, que, entendendo que vai ter a substância para sempre, interrompe sua produção. Ou seja, quando o efeito da cocaína acaba, o cérebro continua querendo a dopamina fornecida pela droga.

Taxa de dependência: 2,13.

» **ÁLCOOL**

O álcool encontra caminhos extremamente eficazes para se tornar um vício. Ele causa relaxamento e faz a pessoa perder suas inibições. Mas o problema é que, quanto mais a pessoa ingere, menos ela percebe que está bebendo – ou seja, beber de forma moderada se torna algo extremamente difícil. Sua taxa de dependência é igual à da cocaína, mas por ser uma droga

legalizada e vendida normalmente, o acesso ao álcool é muito mais fácil, o que favorece o vício.

Taxa de dependência: 2,13.

» METANFETAMINA

É o famoso cristal da série *Breaking Bad*. Seu efeito é parecido com o da cocaína, criando dopamina no cérebro, mas de forma um pouco diferente. Em vez de produzir (e fazer o cérebro parar de produzir) dopamina, a metanfetamina e o cérebro produzem a substância em conjunto – ou seja, a quantidade de dopamina no organismo cresce consideravelmente. Por isso, quando o efeito acaba, o corpo começa a pedir por essa quantidade exagerada, e a pessoa, claro, precisa usar a droga mais vezes.

Taxa de dependência: 2,24.

» METADONA

Esta substância é muito usada por pessoas que desejam acabar com a dependência de heroína – por isso, não é surpresa para ninguém que muitos usuários de heroína acabam se viciando nela. Isso vale tanto para aqueles que trocam uma droga por outra, como para aqueles que, sem dinheiro para comprar heroína, terminam usando metadona por ela ser mais barata.

Taxa de dependência: 2,68.

» **NICOTINA**

Presente no cigarro, a nicotina não causa os mesmos efeitos de outras drogas (ou seja, não dá barato nenhum), mas seu modo de agir é muito parecido: também cria substâncias que fazem com que o corpo peça cada vez mais nicotina. É uma das maiores causas de morte no mundo e a droga mais letal quando pensamos em taxa de mortalidade.

Taxa de dependência: 2,82.

» **CRACK**

É feito com o resto do refino da cocaína, e seus efeitos e modo de viciar são parecidos. A diferença está na forma de uso: a cocaína é inalada (embora também possa ser fumada) e absorvida pela mucosa nasal, enquanto o crack é fumado e absorvido pelo pulmão, entrando na corrente sanguínea. Por isso, seu efeito é mais curto e o usuário precisa consumir cada vez mais. Tem uma taxa de dependência igual à da nicotina, mas por precisar ser usado mais vezes em menos tempo, tem mais probabilidade de causar dependência.

Taxa de dependência 2,82.



» HEROÍNA

A famosa droga conhecida como rainha do ópio é a mais viciante do planeta. Existem estudos que apontam que 25% das pessoas que a experimentaram ficaram viciadas. Seus efeitos muitas vezes são comparados a um orgasmo, só que muito mais intensificado. A heroína age nas áreas do cérebro responsáveis por aprendizado e recompensa. Funciona mais ou menos assim: ao usar heroína, você está automaticamente treinando seu cérebro para ele implorar por mais heroína.

Taxa de dependência: varia entre 2,89 a 3.



OS BRINQUEDOS PERIGOSOS DE ALFRED CARLTON GILBERT

Atualmente, poucas coisas são mais seguras que os brinquedos. Existem diversas normas de segurança, e os produtos passam por grande fiscalização para que cheguem às lojas sem oferecer perigo algum. Afinal, ninguém quer ver uma criança se cortando, ateando fogo na sala ou coisas do tipo,

certo?

Mas nem sempre foi assim. Antigamente, os brinquedos eram bastante perigosos para as crianças. Quase não havia fiscalização, então bastava uma empresa criar um brinquedo para colocá-lo nas lojas sem muitos problemas.

E isso nos leva a um sujeito chamado Alfred Carlton Gilbert, que pode ser visto quase como um psicopata dos brinquedos.

Gilbert ficou famoso como **atleta olímpico** ao ganhar a medalha de ouro no salto com vara na Olimpíada de Londres, em 1908. Mas sua carreira esportiva não durou muito depois disso, e, como Gilbert também era **mágico**, ele resolveu montar uma fábrica de produtos para shows de mágica.

Só que, alguns anos depois, ele viu que o comércio de brinquedos estava crescendo e resolveu investir no ramo. E até começou bem, lançando um brinquedo chamado **Erector Set**, que as crianças podiam usar para brincar de construir pontes e coisas parecidas. Pouco depois, lançou um **kit de microscopia**. As crianças podiam pegar insetos e minérios e examiná-los nos microscópios, brincando de cientista. Era um brinquedo educativo e bacana.

Mas foi a partir daí que a coisa desandou. Gilbert resolveu lançar um **kit de química**. O negócio vinha com vários produtos –

alguns bem perigosos, como cianeto – e garotos e garotas americanos podiam realizar várias experiências.

Mas o kit não vinha com tubos de ensaio. E, bem, para brincar de químico, tubos de ensaio são essenciais, não? Nós sabemos disso, você sabe disso... e Gilbert sabia disso. Tanto é que ele foi esperto e lançou o **Kit Glass Blowing** (algo como o “assoprador de vidro”) para meninos e meninas construírem seus próprios tubos de ensaio.

Com isso, as crianças poderiam fabricar vidro em casa. Só que, para modelar o vidro, é preciso que ele esteja a uma temperatura altíssima. Então o kit vinha até mesmo com um maçarico de verdade para as crianças de 6, 8 anos, brincarem com fogo e vidro.

E Gilbert estava inspirado, porque ele também lançou o **Kaster Kit**, uma máquina que as crianças podiam usar para fazer seus próprios soldadinhos de chumbo. Ou seja, os clientes de Gilbert podiam se divertir brincando com vidro e maçarico, e, quando cansados disso, podiam mudar de brinquedo e manipular chumbo derretido. Tudo isso ali, no meio da sala, e sem segurança nenhuma.

Mas a grande realização de Gilbert, o inventor do brinquedo mais perigoso do mundo, rolou em 1951. Nessa época, a energia nuclear estava na moda e era vista como sinônimo de progresso.

Então, Gilbert entrou nessa onda e criou o **Gilbert Atomic Energy Lab**.

Sim, Atomic Energy. Ou energia atômica, para os íntimos.

Esse pequeno laboratório vinha com vários equipamentos para que as crianças brincassem com a energia atômica, como um contador Geiger, folhetos explicativos... e pequenas pedras de minério, altamente radioativas.

Como o brinquedo custava apenas US\$ 50 (hoje, com a inflação, US\$ 400), várias crianças ganharam um dos seus pais – que, na época, nem imaginavam que aquilo podia matar. Foram tantas as reclamações que o produto saiu do mercado depois de um ano – tempo suficiente para que pelo menos 10 crianças tivessem problemas sérios (e dizem que cinco delas **morreram**).

Nem precisamos dizer que, hoje, esse brinquedo é um dos itens mais procurados entre os colecionadores.



RECORDES HISTÓRICOS... E BIZARROS!

Se o que não faltam no mundo são bizarrices... é claro que existem recordes bizarros para dar e vender. E estamos falando de recordes para todos os gostos e tamanhos, de um bigode de mais de 4 metros até uma pizza com área superior a 1 quilômetro. Isso sem falar na formiga assassina!

O turco Sultan Kösen é o homem mais alto do mundo atualmente, com 2,51 metros. E se você acha que é muito, o homem mais alto de todos os tempos era o americano Robert Wadlow, que morreu em 1940. O cara tinha **2,72 metros!**

Em 2004, a chinesa Xie Qiuping estabeleceu um novo recorde para o **maior cabelo** do mundo. Suas madeixas mediam 5,6 metros!

Já o **bigode** mais longo é do indiano Ram Singh Chauhan, com 4,29 metros.

Um dia, o americano Donald Gorske decidiu que iria comer **Big Macs** todo dia. Quarenta anos depois, em 2012, ele se tornou recordista absoluto no assunto, com 26 mil Big Macs devorados.

A **maior pizza** do mundo foi feita em Roma, na Itália, em 2012. Sua área total tinha 1,2 quilômetro quadrado!

A formiga mais perigosa do mundo é a australiana **formiga buldogue**. Ela tem esse nome porque seu ataque é feroz demais; ela não tem medo de humanos e usa o ferrão e as presas ao mesmo tempo para injetar veneno na vítima. Três pessoas já morreram por causa desse bichinho de 20 milímetros.

Em apenas um minuto, o italiano Silvio Sabba empilhou 74 palitos de fósforo, estabelecendo um novo recorde mundial. Não satisfeito com isso, também construiu uma torre com 48 peças de dominó em 30 segundos.

Agora, se o lance é ser bizarro em um minuto, ninguém bate o americano Kevin Shelley, que usou esse tempo para quebrar 46 assentos de privada... **COM A CABEÇA!**

Quatrocentos canudinhos! Foi isso que o inglês Simon Elmore enfiou e manteve na boca durante dez segundos! **QUATROCENTOS CANUDINHOS!**

Você curte **Pokémon**? Acha que tem bastante coisa da série em casa? Bom, a inglesa Lisa Courtney também é fã e possui mais de 17 mil itens da franquia. E aí? Acha que dá pra competir?

Já o americano Steve Sansweet possui **500 MIL** itens de **Star Wars**! A coleção do cara é tão grande que mesmo com “apenas” 93 mil itens catalogados, ele já conquistou o recorde de maior coleção de Star Wars do mundo!

Agora, falando em coleções estranhas, ninguém bate a inglesa Ann Atkin e seus mais de **2 mil anões de jardim**!

Não, esqueçam. Os 2 mil anões de jardim não são nada

perto da coleção de mais de 2 mil tubos de **pasta de dente** do americano Val Kolpakov. E caso você esteja se perguntando... sim, ele é dentista.

O holandês Wim Hof ganhou o apelido de Homem de Gelo por conseguir ficar exposto a baixas temperaturas durante muito tempo. Mas, em 2009, ele exagerou: ficou mais de 1 hora e 52 minutos mergulhado em uma piscina de cubos de gelo.

Imagine ser enterrado vivo! Sem água, sem comida... Quanto tempo você duraria? Na República Tcheca, um cara chamado Zdenek Zahradka ficou nada menos que **DEZ DIAS** preso numa caixa embaixo da terra, respirando por um tubo ligado à superfície!

2 METROS E 49 CENTÍMETROS! Esse é o tamanho da barba do canadense Sarwan Singh! E o pior é que o cara nem é hipster...

O gato italiano **Tommaso** se tornou o animal mais rico do mundo quando sua dona, uma mulher de 94 anos, faleceu e deixou ao bichano nada menos que 10 milhões de euros! Isso dá quase 40 milhões de reais!

O americano Bryan Berg se formou em arquitetura, mas resolveu trabalhar de forma estranha com sua profissão: ele projeta e constrói **castelos de cartas**. Depois de 44 dias de trabalho e 218 mil cartas, ele construiu uma réplica do cassino Venetian, que fica em Macau.

» RECORDES SEXUAIS

Em 2009, rolou uma **maratona de masturbação** em São Francisco, nos Estados Unidos. Masanobu Sato foi o vencedor com o tempo de 9 horas e 58 minutos, quebrando o recorde anterior de 9 horas e 33 minutos, que pertencia a... Masanobu Sato. Sujeito dedicado.

Recordes de **ejaculação masculina**? Sim, existem. Horst Schultz é o recordista mundial, com a marca de 5,71 metros! Ele também é recordista na categoria “altura”, pois estabeleceu a marca de 3,75 metros. Coitado do teto.

Lisa Sparxxx, atriz pornô americana, é a dona do recorde de maior número de parceiros em 24 horas. Em apenas um dia, ela **transou** com nada menos que 919 homens, durante uma feira de produtos eróticos.

Entre as brasileiras, o recorde de maior número de parceiros diretos também é de uma atriz pornô: a brasileira Diana Ramos, que fez sexo com **700 homens** em 48 horas.

A **maior orgia** do mundo rolou no Japão, quando 250 homens e 250 mulheres fizeram sexo num armazém, com filmagem profissional. A gravação da “festinha” foi vendida em DVD e todos os participantes eram voluntários (não, Masanobu Sato não participou).



VOCÊ TEM MEDO DE QUÊ?

Dizem que é quase impossível encontrar uma pessoa que não tenha nenhuma fobia, seja ela das mais simples ou das mais pesadas. Algumas são muito comuns: medo de escuro, de altura, de lugares fechados. E por mais que sejam problemas aparentemente simples, podem acabar prejudicando bastante a rotina de uma pessoa.

» MAS O QUE É FOBIA?

Basicamente, é o medo irracional de algo específico. Pode ser de qualquer coisa: um objeto, uma situação, um animal... Mas a palavra mais importante aí é “irracional”, pois é isso que mostra que fobia e medo não são a mesma coisa.

O medo é algo que funciona como mecanismo de proteção, aumentando a nossa atenção – exatamente como acontece com um animal que se sente ameaçado. Já a fobia interpreta como perigoso algo que, para as outras pessoas, é absolutamente comum e inofensivo. Por isso, quando a pessoa entra em contato com aquilo

que teme, não adianta nem tentar acalmá-la ou explicar que ela não corre perigo algum, porque ela começa imediatamente a sofrer ansiedade extrema, que pode virar até mesmo um ataque de pânico.

Se não tem perigo, porque a pessoa sente medo? Muitas vezes, a fobia está ligada a alguma experiência negativa. Pode ser um trauma de infância, ou por causa de alguma experiência já na vida adulta. E alguns pesquisadores até mesmo dizem que certas fobias podem ter causas genéticas.

Segundo o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais, as fobias são divididas em cinco grandes grupos: animais (medo de gatos, cachorros ou aranhas); aspectos do ambiente natural (medo de mar, chuva ou relâmpagos); situações (medo de andar de avião ou lugares fechados); sangue (medo de injeções, feridas, cortes); e, por fim, as demais fobias, que não se encaixam nos quatro primeiros tipos (como medo de palhaços ou de dinheiro).

E há também estudos que falam sobre a fobia social, que envolve uma situação na qual a pessoa se sente constantemente analisada (ou mesmo julgada) pelos outros, em festas, eventos, apresentações. Isso é algo que surge, na maior parte das vezes, na adolescência, e quem sofre desse mal tem mais chances de se tornar

alcoólatra ou usuário de drogas.

E o que você tem a ver com isso? Bem, existe uma chance de que você possua uma fobia e ainda nem saiba – isso é muito mais comum do que você imagina. Mas, se um dia sua fobia aparecer, não se preocupe, ela pode ser curada com terapias e remédios para diminuir a ansiedade.

» AS FOBIAS MAIS COMUNS

Acrofobia	medo de altura.
Glossofobia	medo de falar em público.
Hematofobia	medo de sangue.
Claustrofobia	medo de lugares fechados.
Catsaridafobia	medo de baratas.
Musofobia	medo de ratos.
Ptesiofobia	medo de viajar de avião.
Escotofobia	medo do escuro.
Coulrofobia	medo de palhaços.
Tripofobia	medo de objetos com padrões irregulares de furos.

» AS FOBIAS MAIS BIZARRAS

Afobia	medo de não ter fobia.
Crometofobia	medo de manipular dinheiro.
Ripofobia	medo de defecar.
Fronemofobia	medo de pensar.
Dextrofobia	medo de coisas que ficam do lado direito do corpo.
Sitiofobia	medo de qualquer tipo de alimento.

Bromidrofobia	medo do cheiro do próprio corpo.
Eisoptrofobia	medo de se olhar no espelho.
Estrumínofobia	medo de morrer enquanto faz o número dois no banheiro.
Alectorofobia	medo de galinhas.
Alliumfobia	medo de alho.
Automatonofobia	medo de bonecos.
Ciberfobia	medo de computador.
Catisofobia	medo de se sentar.
Hipnofobia	medo de dormir.
Onfalofobia	medo de umbigo.
Pantofobia	medo de tudo (essa é muito rara).

» FOBIAS SEXUAIS

Erotofobia	medo de sexo (ou de falar sobre sexo).
Falofobia	medo de pênis.
Transfobia	medo (ou aversão) de transexuais.
Ginecofobia	medo de mulher.
Eurotofobia	medo de órgãos sexuais femininos.
Homofobia	medo (ou aversão) de homossexuais.
Malaxofobia	medo de amar e ser seduzido.
Hedonofobia	medo de sentir prazer.

Caligenefobia

medo de mulheres bonitas.

Filemafobia

medo de beijar.

Itifalofobia

medo de ter ereção no pênis (ou de que as pessoas percebam isso).

» SACANAGEM!

Existe uma fobia na qual a pessoa tem medo de palavras grandes, ou melhor, de pronunciá-las. Essa fobia era chamada de megalofobia ou sesquipedalofobia, mas aí inventaram uma palavra de brincadeira para isso: hipopotomonstrosesquipedaliofobia. E o problema é que a palavra pegou! Ou seja, se você conhecer alguém que sofre de hipopotomonstrosesquipedaliofobia, nunca pergunte o nome da fobia que ele tem!

MISTÉRIOS

07

» A MISTERIOSA RÁDIO FANTASMA

“Anna. Ivan. Mikhail. Nikolai.”

Esses nomes russos estão ligados a um dos maiores mistérios do mundo, a **Rádio UVB-76**, que vem intrigando pessoas de todo o mundo desde o começo dos anos 1980. Explicando de forma simples: trata-se uma transmissão de rádio de ondas curtas que atualmente pode ser captada pela internet... e que parece não fazer sentido algum.



Tudo o que a rádio faz é emitir um sinal que dura pouco menos de 1 segundo. Aí ela pausa, também durante 1 segundo, e volta a emitir o sinal. Porém, 1 minuto antes de cada hora redonda, o toque torna-se contínuo e dura esse minuto inteiro, até voltar ao sinal intercalado. Isso acontece há **anos** ininterruptamente.

Milhares de pessoas passam a madrugada inteira ouvindo isso, tentando entender o propósito da rádio. E aqueles que esperavam captar algo diferente na transmissão eram

recompensados quando uma voz surgia recitando uma série de nomes (como os que abrem este texto) e números. Isso acontecia raras vezes, e para muitos era, certamente, uma espécie de **código**.

Mas em 2010, quem acompanhava a transmissão da rádio percebeu algo diferente: uma série de ruídos de fundo, como se fossem pancadas. Só então ficou claro que aquele sinal emitido não era gerado pela própria rádio, mas sim por alguma máquina que estava na mesma sala do equipamento – a rádio apenas captava o som “ao vivo” do local.

E, em 2010, alguém estava andando ali dentro.

Poucas semanas depois, uma voz masculina surgiu recitando uma mensagem, que indicava que a rádio estava mudando de nome para **MDZhB**. Depois disso, uma série de nomes e números foi transmitida novamente. E continua até hoje.

Caso você esteja se perguntando, sim, já tentaram encontrar o local da transmissão. A rádio sempre era comentada em fanzines e por radioamadores, e, com as redes sociais, sua popularidade cresceu ainda mais. Assim, não demorou até que algumas pessoas conseguissem triangular o sinal para descobrir sua localização e concluíssem que a rádio era transmitida de uma região na Rússia, próxima a Moscou, ao lado de uma aldeia chamada Povarovo (que hoje está praticamente abandonada).

Para aumentar ainda mais o mistério, após o colapso da União Soviética, descobriu-se que aquela área era classificada como confidencial pelo exército soviético.

Atualmente a rádio não está mais lá, pois, após as estranhas mensagens de 2010, o local de transmissão mudou – hoje, o sinal vem de algum lugar perto da fronteira que separa a Rússia da Estônia. Algumas pessoas chegaram a ir ao local original, em Povarovo, e descobriram que a estação foi esvaziada às pressas – muita coisa (até mesmo um registro dos sinais enviados pela rádio) foi abandonada ali mesmo.

As teorias sobre a UVB-76 (ou MDZhB) não param de surgir. Alguns dizem que seu sinal é uma espécie de código esquecido dos tempos da **Guerra Fria** (mas, se foi esquecido, por que a rádio foi mudada de local em vez de ser desativada?). Outros apontam que são apenas testes para analisar a espessura da ionosfera, ou para calibrar equipamentos de áudio.

Entretanto, há quem diga que a rádio ainda é controlada pelo exército russo, e que o sinal estaria sendo transmitido não para espiões em outros países (como muita gente acredita), mas sim para tropas dentro da Rússia – e o governo russo, para piorar a situação, nunca sequer reconheceu oficialmente essa transmissão.

A rádio continua emitindo seu sinal, como vem fazendo há

mais de **30 anos**. Pode ser apenas um fantasma da Guerra Fria, como pode ser um enigma muito maior. Ninguém sabe ao certo. A única certeza é que, enquanto você lê este texto, dezenas de milhares de pessoas estão captando a transmissão da rádio em busca de uma pista para decifrar esse mistério.

» **ÁREA 51: O LAR DOS ALIENÍGENAS NA TERRA?**

Este é, de longe, um dos lugares mais misteriosos do mundo. Trata-se de uma base secreta do governo americano que fica no meio do deserto de Nevada. Até aí, nada de mais, certo? Afinal, os Estados Unidos possuem várias bases de **pesquisas militares**... Mas a Área 51 é diferente. Ou, pelo menos, muita gente jura que é diferente; afinal, teoricamente, é nesse lugar que os militares americanos fazem experimentos com alienígenas que caíram em nosso planeta.

O local é um dos maiores alvos de boatos do mundo. São tantas teorias da conspiração que existem sobre a Área 51 que é praticamente impossível afirmar o que é verdade e o que não é. Dizem que o local abriga **corpos de alienígenas**, e que lá são construídos armamentos e aviões a partir de tecnologia de outros planetas. E há quem afirme que todo extraterrestre capturado nos Estados Unidos é levado em segredo para lá.

Os boatos a respeito da Área 51 começaram depois do famoso caso Roswell (veja pág. 169). E como ninguém pode chegar perto dela, os rumores aumentam a cada dia.

Ao contrário do que muita gente pensa, ela não possui cercas; seu perímetro é rodeado por placas que avisam que “você está entrando em território do governo, e a segurança está autorizada a usar força letal”. Além disso, dizem que a segurança é feita por homens camuflados e por sensores de movimento que conseguem até mesmo distinguir uma pessoa de um animal. E, como você pode imaginar, existem diversos relatos de pessoas que foram até lá tentar dar uma espiadinha... e sumiram completamente.

No fim do século xx, algumas imagens da Área 51 feitas por um **satélite soviético** caíram na internet, e os boatos sobre a base americana ganharam força mais uma vez.

A área total da base é igual à da Suíça, mas, à primeira vista, ela não possui nada de diferente, apenas hangares e alguns prédios. Ou seja, é uma base como qualquer outra. Só que muita gente insiste que tudo ali acontece no **subterrâneo** – as apostas são de que o local tem até 20 andares abaixo da terra.



Agora, o que deixa muita gente com a pulga atrás da orelha é que, mesmo com tantos boatos, o governo só admitiu

oficialmente a existência da Área 51 em 1994. Mesmo assim, não diz exatamente o que acontece lá dentro, apenas que ela é usada para criar aviões de espionagem para a CIA (e realmente parece que aviões como o F-117 e o Blackbird foram projetados lá) e mais nada.

E, depois que ela se tornou “oficial”, outros boatos surgiram. O primeiro diz que, como ela se chama Área 51, existem (ou já existiram) pelo menos outras **50 bases** tão secretas quanto ela.

Outro diz respeito a uma suposta Área 52. Essa teoria diz que os Estados Unidos só assumiram oficialmente a existência da Área 51 porque todo o material alienígena – tanto os corpos de **ETs** como a tecnologia vinda de outro planeta – já foi levado para a Área 52, que ficaria num local desconhecido (muita gente aposta no estado de Utah).

Claro que ninguém tem certeza de nada sobre essa Área 52. Não é para menos, né? Afinal, a gente ainda não conseguiu nem descobrir ao certo o que rola dentro da Área 51...



» **ROSWELL**

No dia 8 de julho de 1947, o jornal *Roswell Daily Record*, da

pequena cidade de Roswell, Novo México, nos Estados Unidos, publicou a notícia de que o exército americano havia tomado posse de um **disco voador** que teria caído na região.

A história, porém, tinha começado quase uma semana antes, quando o fazendeiro William Brazel encontrou os destroços de um OVNI em sua propriedade. Achando que aquilo fosse apenas um balão meteorológico (comum naquela região), deixou o negócio de lado. Mas, quando ficou sabendo, pelos seus vizinhos, que os jornais pagavam até US\$ 3 mil por informações sobre discos voadores, foi correndo ver os **destroços** de perto.

Provavelmente já pensando em como gastar o dinheiro da recompensa, Brazel procurou o xerife da região e comunicou seu achado.

Logo, oficiais do exército apareceram para inspecionar os destroços e levaram tudo para a base militar de **Fort Worth**. Claro, que com toda essa movimentação, a história se espalhou e chegou à redação do *Roswell Daily Record*, que publicou a manchete do dia 8 de julho.

A versão oficial do exército é que se tratava realmente de um balão meteorológico – e o próprio jornal confirmou isso no dia 9 de julho, desmentindo a notícia da véspera. Mas, desde então, livros e mais livros tentando provar que era, sim, um disco voador foram publicados.

Com o tempo, essa história se juntou ao mistério da **Área 51** e pronto: todo mundo passou a ter certeza de que os alienígenas que o governo americano jura de pés juntos que nunca existiram foram levados à misteriosa base militar.

Ou será que existiram?



DE VOLTA PARA O FUTURO... E PARA O PASSADO

A **viagem no tempo** é um dos maiores e mais antigos mistérios da humanidade. Desde que o homem entendeu que o tempo é algo linear, com passado, presente e futuro, o conceito de ir de uma época para outra parece encantar mais e mais pessoas.

Mesmo livros antigos, como o Mahabharata e a Bíblia, citam viagens no tempo em alguns de seus trechos. A cultura pop, claro, não fica atrás. Obras como *A máquina do tempo*, *O planeta dos macacos* e *De volta para o futuro* estão todas baseadas no conceito de viagem no tempo.

Mas, cientificamente, é possível? **Albert Einstein**, um dos maiores físicos de todos os tempos, dizia que sim, segundo a

Teoria Geral da Relatividade, um dos seus trabalhos mais famosos.

Para explicar melhor como isso pode acontecer, vamos contar a teoria dos irmãos gêmeos. Funciona assim: se pegarmos dois irmãos gêmeos e colocarmos um deles em uma nave espacial que viaja por anos e anos numa velocidade próxima à velocidade da luz, quando ele retornar ao planeta estará mais jovem que aquele que ficou na Terra. Ou seja, ele teria viajado no tempo.

Outras teorias se desenvolveram a partir disso para explicar o conceito de viagem no tempo. Uma delas consiste em usar **buracos de minhoca**, que são passagens através do tempo e do espaço, e outra fala sobre a dilatação do tempo (algo que recentemente foi provado de forma científica).

Porém, os mistérios não parecem girar apenas em torno da possibilidade de viajar no tempo ou não. Afinal, nós – teoricamente – já fomos visitados por pessoas de outras eras, e existem indícios de pessoas do nosso tempo que foram para o passado ou para o futuro (veja box). E algumas dessas histórias são bem famosas.



VIAJANDO PARA O FUTURO

» VICTOR GODDARD

Em 1935, quando pilotava seu avião, um membro da Força Aérea britânica sobrevoou um hangar abandonado. Pouco depois, ele entrou em uma **tempestade** e, ao passar novamente pelo hangar, viu que o local parecia novo e estava funcionando normalmente. Mas o que chamou sua atenção foi que os mecânicos usavam macacões azuis e os aviões pousados estavam pintados de amarelo – e a Força Aérea não usava essas cores. Depois de pegar outra tempestade, o piloto voou novamente sobre o hangar, que estava mais uma vez abandonado. Alucinação? Talvez. Mas o fato é que, em 1939 – ou seja, quatro anos depois – a Força Aérea começou a pintar os aviões de amarelo e seus mecânicos passaram a usar uniformes azuis.

» RUDOLPH FENTZ

Junho de 1950. Um **homem misterioso**, aparentando cerca de 30 anos e vestindo roupas do século XIX, foi

visto correndo em pânico pelas ruas de Nova York, até ser atropelado e morrer logo em seguida. Ao examinar seus bolsos, os policiais encontraram uma ficha de cobre para uma cerveja e uma carta datada de 1876... E todos esses objetos pareciam novinhos em folha. Porém o mais impressionante é que um sujeito de 29 anos – com uma descrição idêntica à do sujeito atropelado – tinha sido dado como **desaparecido** em 1876.



VIAJANDO PARA O PASSADO

» O VIAJANTE DO TEMPO MODERNO

Uma fotografia tirada em 1941, durante a reabertura da ponte **South Fork**, no Canadá, mostra um suposto viajante do tempo. Ele está usando roupas da nossa época, óculos escuros modernos e, além de tudo, segura uma máquina fotográfica portátil que não existia na época. A fotografia já foi analisada por vários especialistas que não encontraram nenhum sinal de falsificação – aliás, descobriram também outra fotografia do evento, que mostra o suposto viajante do tempo por outro ângulo.



» O “FALSO” INVESTIDOR

Após fazer um investimento de apenas US\$ 800 na Bolsa de Valores e lucrar **US\$ 350 milhões** em apenas

duas semanas, um sujeito chamado Andrew Carlssin despertou a atenção dos policiais e foi interrogado. Afinal, todo mundo suspeitava que essa história era um enorme caso de fraude. Mas a surpresa dos policiais foi ainda maior quando, durante o interrogatório, Andrew revelou ser um viajante do tempo, vindo do ano 2256 – ou seja, as informações privilegiadas que ele tinha sobre o mercado de ações eram do futuro. A história tinha tudo para virar filme... exceto pelo fato de ser uma farsa. A notícia foi criada por um jornal humorístico e os principais portais de notícia do mundo reproduziram sem checar. Vamos concordar que a história é bem boa!



GUIA TURÍSTICO DOS LUGARES MAIS MISTERIOSOS DO MUNDO

Não faz ideia de onde passar suas férias? Bem, se você gosta de locais misteriosos, fizemos uma lista de destinos que certamente vão fazer você ter a viagem da sua vida. Escolha um deles e prepare as malas!

» **AKSAI CHIN**

Localizada nos arredores do **Himalaia**, entre a Índia e a China, esta região é conhecida por ser um dos maiores aeroportos de OVNIS do planeta. Existem diversos relatos sobre isso, já que várias pessoas que passaram por ali dizem ter visto luzes, discos voadores e outras coisas estranhas no céu. Porém o mais engraçado mesmo é que muitas crianças que moram ali sempre colocam estranhos discos voando em todos os desenhos que fazem. É, no mínimo, suspeito.

» **LAGO ANGIKUNI**

Um pequeno vilarejo nesta região remota do **Canadá** guarda um dos maiores mistérios do mundo: todos os seus moradores sumiram sem explicação. Isso aconteceu em 1930, quando um sujeito que morava na região passou por ali e foi procurar um lugar para se hospedar. Todos haviam sumido, deixando roupas, comida e até mesmo armas para trás. Para aumentar ainda mais o mistério, ele encontrou sete cães mortos e uma sepultura aberta e vazia no cemitério da cidade.



» **VALE DE SAN LUIS**

Localizado no **Colorado**, nos Estados Unidos, este local é uma mistura de ficção científica com filmes de terror. Isso porque

existem vários relatos sobre aparecimento de OVNIS, só que muita gente também diz que é normal ver fantasmas e espíritos na região. Para deixar tudo ainda mais misterioso, o vale fica cercado por diversas bases militares, e, claro, todos os rumores que envolvem discos voadores e assombrações parecem ter alguma ligação com isso.

» NAZCA

Um dos **mistérios** mais conhecidos do mundo, as linhas de Nazca, no sul do Peru, desafiam os pesquisadores até hoje. São enormes linhas cavadas na terra, que formam desenhos gigantescos – as linhas são tão grandes que é preciso sobrevoar a região para conseguir enxergar as imagens inteiras. A maior parte dos desenhos, feitos por volta do ano 400 d.C., mostra animais como cachorro, macaco e aves. Mas um deles apresenta um homem que muita gente tem certeza de que seria um astronauta.

» TONOPAH

Considerada a “irmã mais nova da Área 51”, a base aérea de Tonopah, em Nevada, nos Estados Unidos, permaneceu secreta durante muitos anos – apenas o presidente americano e o alto escalão do governo sabiam da sua existência. Até hoje não se discute muito sobre o que era feito lá dentro e sabe-se apenas que ela era usada para testes com aviões F-117. Os aviões não estão mais lá, mas a base continua funcionando. Adivinhe se as

peessoas das redondezas não comentam o tempo inteiro sobre OVNIS e alienígenas que são vistos ali...

» **STONEHENGE**

Não é porque o estranho monumento localizado no sul da Inglaterra é conhecido por todo mundo que a humanidade já decifrou seus mistérios. O que se sabe é que ele foi construído por volta de **3.000 a.C.** Mas ninguém consegue responder com certeza quem o construiu, como ele foi edificado ou qual sua finalidade. Há quem diga que ele é uma espécie de portal, ou um santuário de cura. Mas também já falaram que é um computador antiquíssimo ou apenas um monumento aos mortos. E, claro, existe a teoria de que ele seria um aeroporto de OVNIS.

» **TRIÂNGULO-M**

Este estranho local na Rússia já foi conhecido como o **Paraíso na Terra**, apesar de sua aparência mostrar justamente o contrário, com árvores retorcidas e sombrias. Dizem que, conforme você entra ali, os mistérios só aumentam, com lendas e boatos sobre fantasmas e alienígenas. O maior enigma de todos? Quem visita o lugar diz que volta dali se sentindo renovado, tanto no aspecto físico como no emocional... E muita gente afirma até que suas doenças foram curadas com uma simples visita ao Triângulo-M. Será?

» CARIBE

As ilhas do Caribe são conhecidas principalmente por sua beleza e suas praias paradisíacas. Entretanto suas águas escondem uma instalação chamada Autec, que estuda fenômenos estranhos que ocorrem no fundo do mar. Assim, a **Autec** é quase uma “prima submarina” da Área 51 e já teria registrado vários OSNis – Objetos Submarinos Não Identificados (e a gente jura que não inventou essa sigla, ela existe mesmo) – que aparecem no fundo do oceano Atlântico.

» CENTRALIA

Trata-se de uma **cidade fantasma** localizada nos Estados Unidos, que serviu como uma das inspirações para os games da série *Silent Hill*. O local foi abandonado por causa de um incêndio em uma mina no subterrâneo da cidade. Como as chamas continuam ardendo, a cidade está sempre coberta por uma estranha fumaça que sai do chão o tempo inteiro, o que torna bem difícil a vida das únicas sete pessoas que ainda moram ali.



» AOKIGAHARA

O que não faltam no mundo são **florestas sinistras** e assombradas. Mas talvez nenhuma seja tão impressionante

quanto a japonesa Aokigahara, conhecida carinhosamente como a Floresta dos Suicídios. É uma mata fechada que tem até mesmo áreas proibidas para evitar que as pessoas se percam lá dentro. Para piorar tudo, é um dos pontos preferidos dos **suicidas japoneses**, o que explica seu apelido. Mais de cem corpos são encontrados ali por ano, e existem até mesmo placas com textos para convencer os suicidas a mudar de ideia.

» O TRIÂNGULO MAIS MISTERIOSO DO MUNDO

Em 5 de dezembro de 1945, cinco aviões decolaram da base aérea de Fort Lauderdale, nos Estados Unidos. Quatro dos aviões levavam três tripulantes (um piloto, um artilheiro e um operador de rádio) e o quinto tinha apenas um piloto e um artilheiro. A missão dos catorze homens, chamada de **Voo 19**, era simular o procedimento de um ataque com torpedos e retornar à base.

Noventa minutos depois, uma mensagem enviada por um dos aviões informou que as aeronaves estavam perdidas. Um instrutor de voo, que pilotava seu avião próximo ao local, conseguiu um último contato com os membros do Voo 19. Minutos depois, os cinco aviões desapareceram completamente.

Dois hidroaviões foram enviados ao local do último contato... e também desapareceram sem explicação. A Marinha mandou diversos navios para a região, mas nunca encontrou nenhuma pista dos aviões. Não havia destroços, nem nenhum sinal do que

poderia ter acontecido com as aeronaves do Voo 19.



Foi apenas um dia comum no Triângulo das Bermudas.

Um dos maiores mistérios da humanidade, o **Triângulo das Bermudas** fica no oceano Atlântico, entre o arquipélago de Bermudas, o estado da Flórida, nos Estados Unidos, e a cidade de San Juan, em Porto Rico. Entretanto, a fama do lugar não vem das belas praias ou águas cristalinas, mas sim dos inúmeros casos de **desaparecimento** de aviões e navios, que permanecem sem uma explicação definitiva.

São muitos casos famosos desde que o navio **Ellen Austin** encontrou uma embarcação abandonada na região, em 1881 (os tripulantes do *Ellen Austin* tentaram resgatá-la, mas ela desapareceu completamente pouco depois). Navios de guerra, embarcações suspeitas de transportar bebida durante a Lei Seca, aviões militares... tudo isso já desapareceu no Triângulo das Bermudas sem deixar vestígios.

Claro que, com isso, muitas vidas são perdidas. Em 1918, quando o USS Cyclops desapareceu na região, todos os seus 306

tripulantes sumiram – até hoje, essa é a maior perda de vidas sofrida pela Marinha americana num incidente não ligado a uma guerra. Centenas de pessoas sobrevoaram ou navegaram pelo misterioso triângulo... e nunca mais foram vistas.

O mistério é mais antigo do que se imagina. Cristóvão Colombo, o descobridor da América, morria de medo daquela parte do oceano. Dizia que sua bússola não funcionava direito naquela região e, para piorar tudo, afirmava que era comum ver **estranhas luzes** saírem da água quando navegava ali.

E não é porque não há nenhum grande desaparecimento na região desde 1972 – quando o navio alemão *Anita* sumiu junto com seus 32 tripulantes – que as pessoas esqueceram o mistério.

As explicações são muitas. Dizem que o Triângulo das Bermudas possui uma anomalia magnética, que tornaria impossível usar a bússola na região. Há quem aposte também que tudo é culpa das correntes marinhas fortíssimas do local que, junto com o clima (como é uma área tropical, sempre rolam enormes tempestades), teriam causado todos os desaparecimentos.

Há também uma grande teoria que envolve gás metano. A região possui metano no subsolo do oceano, preso em cristais de gelo. Conforme esse gás escapa rumo à superfície, a densidade da água seria alterada, fazendo os navios afundarem

rapidamente. E os aviões? Bem, como metano é um gás altamente inflamável, uma pequena faísca de motor já poderia causar uma explosão.

Mas essa teoria nunca foi provada. Enquanto isso, muitos preferem acreditar que o mistério é ainda maior e está longe de ser solucionado. Alguns apostam até mesmo que o Triângulo das Bermudas é o local onde ficava o continente perdido da Atlântida, e os desaparecimentos seriam devidos a uma tecnologia deixada pelos seus habitantes.

E há quem tem certeza de que os desaparecimentos são casos de **abdução alienígena**. E se você gosta dessa ideia, assista ao filme *Contatos imediatos de terceiro grau*, dirigido por Steven Spielberg (que menciona até mesmo os tripulantes do Voo 19).

A única coisa certa é: não navegue por aqueles mares nem sobrevoe essa região.

» “**QUARENTA PÉS ABAIXO, 2 MILHÕES DE LIBRAS ESTÃO ENTERRADOS**”

Esta frase marca um dos maiores mistérios do mundo, que tem como cenário uma pequena ilha no litoral do **Canadá**. A Oak Island – ou Ilha do Carvalho – continua desafiando pesquisadores e caçadores de tesouros há vários séculos por conter um dos maiores enigmas do mundo moderno.

Tudo começou no fim do século XVIII, quando um sujeito que caçava na ilha descobriu uma depressão com uma árvore e um pedaço de navio. Como existiam várias histórias sobre **piratas** naquela região, é claro que o cara pensou “tem tesouro bom aí!” e voltou no dia seguinte com dois amigos para escavar o local.

Poucos metros abaixo do solo, eles encontraram uma camada de cascalho. Tiraram o cascalho e continuaram cavando até encontrarem uma camada de tábuas – aí tiveram certeza de que aquilo não era um fenômeno natural, mas sim algo escavado pelo homem. E, claro, continuaram escavando até encontrarem outra camada de tábuas.

Só que a essa altura o buraco já estava muito fundo, e eles não tinham mais como continuar sozinhos. Porém, antes que bolassem uma maneira de escavar naquela profundidade, os moradores da região (que acreditavam que o fantasma de um pirata assombrava o local) mandaram parar com tudo.



E assim o mistério de Oak Island foi esquecido para sempre...

Ou não. Alguns anos depois, já no século XIX, uma empresa de

caçadores de tesouros foi até lá disposta a resolver o enigma. Como esses caras eram profissionais, o trabalho avançou muito mais rápido. Eles conseguiram cavar até uma profundidade de 27 metros e encontraram ainda mais mistérios: novas camadas de tábuas e também outras diferentes, uma de carvão (aos 12 metros de profundidade), uma de piche (aos 15 metros) e uma de fibras de coco (aos 18 metros). Todas cuidadosamente colocadas.

Só que, aos 27 metros, eles encontraram também uma pedra com **símbolos** estranhos. Alguns especialistas estudaram o código e descobriram, em um trecho, a frase que foi usada como título deste texto.

Mas ninguém conseguiu se animar muito com a notícia porque, pouco depois disso, o buraco foi misteriosamente inundado com água do mar. Os caçadores de tesouros passaram dias tentando esvaziar o local para voltar a cavar, mas o nível da água não baixava nunca. Assim, foram obrigados a desistir de tudo.

Em 1849, outra escavação começou na Oak Island, pois o fosso agora estava seco novamente. Mas quando esses novos caçadores de tesouros tentaram cavar abaixo dos 27 metros, tudo inundou de novo! Só que esses caras foram mais espertos: em vez de perder tempo tentando tirar a água, decidiram tentar descobrir a profundidade do fosso e usaram brocas para examinar a parte ainda não escavada.

Assim, concluíram que, abaixo da parte já escavada, existiam várias camadas diferentes feitas de madeira, pedras e até mesmo de metal. Todos começaram a ficar cada vez mais convencidos de que havia algum tesouro ali. Só que como também não conseguiram tirar a água do fosso, foram obrigados a abandonar a expedição.

Com isso, a escavação seguinte em Oak Island começou apenas mais de dez anos depois. E essa também teve novidades. Num belo dia, toda a base do fosso (ou seja, a parte que ainda não estava escavada) desmoronou completamente, despencando para uma caverna natural (ou uma câmara secreta?) que estava a metros de profundidade. Se havia algum tesouro no buraco, ele também despencou lá para baixo.

Ao longo do século xx, várias outras escavações foram feitas. Uma delas, no começo do século, contou até mesmo com a participação do jovem **Franklin Roosevelt**, que depois se tornaria presidente dos Estados Unidos. Mas nenhuma delas teve sucesso.

A única certeza que todos parecem ter é de que aquilo não é um fenômeno natural, especialmente porque já desvendaram o mistério que faz o fosso encher de água sempre que alguém tenta escavá-lo: isso acontece por causa de túneis que ligam o buraco até o mar – ou seja, são armadilhas cuidadosamente colocadas.

Existem pessoas que dizem que o fosso não tem nada de mais e seria apenas um esconderijo de armas usado pelas tropas inglesas durante a guerra da independência americana. Porém, muita gente insiste que o estranho buraco em Oak Island guarda um tesouro que pertenceu aos **templários**, enquanto outros afirmam que o local abriga uma fortuna em ouro, que teria pertencido ao famoso pirata Capitão Kidd.

Mas certeza mesmo ninguém tem. Afinal, até hoje nenhuma pessoa conseguiu decifrar o mistério da Oak Island.



O QUE ACONTECERIA SE...

08

» O QUE ACONTECERIA SE A ALEMANHA NAZISTA TIVESSE VENCIDO A GUERRA?

Na verdade, isso esteve bem perto de acontecer. A Alemanha havia dominado toda a Europa quando decidiu atacar a União Soviética, sendo derrotada pelas tropas inimigas e pelo inverno russo.

Alguns historiadores dizem que, se Hitler tivesse atacado o Oriente Médio, teria conquistado um enorme suprimento de petróleo. Aí, sim, ele poderia atacar as tropas de **Stalin** pelo sul da União Soviética e, ao mesmo tempo, começar a invadir a Ásia, dominando também a Índia, que era uma colônia inglesa. Daí para a frente, as coisas seriam fáceis para os nazistas.

Então, com a construção de um **império nazista**, o mais provável é que em vez de uma Guerra Fria entre Estados Unidos e União Soviética, a segunda metade do século xx fosse marcada por uma enorme disputa entre Estados Unidos e Alemanha – que continuaria expandindo seu território, pois boa parte da economia nazista dependia da guerra. E muitos desses conflitos aconteceriam aqui mesmo, na América Latina, bem como no Pacífico e na Oceania.

O império nazista, claro, seria comandado pelos **arianos**. Outros povos, como negros e orientais, provavelmente seriam cidadãos sem muitos direitos, usados apenas como força de

trabalho; judeus e ciganos seriam completamente exterminados. Mas o domínio nazista dificilmente duraria para sempre, pois boa parte do império seria construída em cima da figura de Hitler, e, quando ele morresse, os nazistas começariam a perder força.

Assim, o mais provável é que, nesse momento, os inimigos dos nazistas, como os Estados Unidos, partiriam para o ataque, e, provavelmente, os povos oprimidos pelos arianos iriam começar a se revoltar. Com isso, o império nazista implodiria em pouco tempo (como já aconteceu diversas vezes na história).

A não ser, claro, que outro Hitler surgisse para ocupar o lugar do original.

» O QUE ACONTECERIA SE A TERRA PARASSE DE GIRAR?

Bom, para responder, vamos considerar que a Terra pare de uma vez e não que ela vá perdendo velocidade gradualmente até parar.

Sabe quando o ônibus em que você freia de forma brusca e todo mundo é jogado para a frente? Se a Terra parasse de girar, o mesmo iria acontecer conosco: continuaríamos a nos movimentar na mesma velocidade que o planeta estava (mais ou menos 1.666 km/h) por causa da inércia, uma das leis de Newton. Então, construções e montanhas iriam desmoronar, e pessoas, carros, árvores e animais iriam sair voando. Aliás, o

mesmo iria acontecer com os oceanos, então rolariam vários tsunamis.

Depois disso, seria muito difícil existir vida no nosso planeta, porque um lado ficaria virado para o Sol e o outro não. Ou seja, um esquentaria muito e o outro começaria a congelar. E mesmo que o movimento de translação (que faz a Terra girar ao redor do Sol) continuasse, não iria resolver muito: cada um dos lados do planeta teria um dia de seis meses e uma noite de seis meses.

» O QUE ACONTECERIA SE CAÍSSEMOS DENTRO DE UM BURACO NEGRO?

Buracos negros ainda são um enorme mistério da ciência, com muitas perguntas e poucas respostas.

Mas antes de cair num buraco negro, seria necessário se aproximar dele, e é aí que os problemas começariam: seríamos simplesmente despedaçados. Isso porque a força da gravidade é tão grande que ficaríamos em **pedacinhos** antes mesmo de chegar ao buraco negro.

Mas vamos supor que você conseguisse entrar num buraco negro. Seu corpo iria se alongar até virar uma linha fina de matéria e depois se comprimir e se alongar novamente... E isso o tempo inteiro, sem você

poder fazer nada a respeito.

Além disso, para você, que estaria dentro do buraco negro, o tempo passaria normalmente. Mas, se alguém de fora observasse isso acontecendo com você (o que é apenas hipotético, já que a ausência de luz torna impossível alguém enxergar o que acontece lá dentro), essa pessoa veria tudo rolando em **câmera lenta**.

Na verdade, é claro que nada disso importa muito, pois você morreria assim que entrasse no buraco negro. Então, é melhor desistir da viagem.

» O QUE ACONTECERIA SE CAVÁSSEMOS UM TÚNEL ATÉ O OUTRO LADO DA TERRA?

Existem duas maneiras de responder a essa pergunta. A primeira é pensar de forma realista a respeito do que encontraríamos nesse túnel e que tornaria a viagem bem difícil. Afinal, só a temperatura da camada externa no núcleo da Terra (que precisaria ser atravessado na viagem) é de **5.500 °C**. E a pressão que enfrentaríamos no centro da Terra seria mais ou menos 3 milhões de vezes maior que a do nível do mar.

Agora, vamos deixar a pressão e o calor de lado e fazer de conta que é possível escavar esse túnel. Aí,

certamente, teríamos o melhor modo de viajar de todos os tempos. Vamos pensar aqui: a circunferência da Terra tem mais ou menos 40 mil quilômetros. Então, para viajar de um lugar para o ponto mais distante dele, é preciso percorrer 20 mil quilômetros pela superfície.

Só que um túnel ligando esses dois pontos pelo meio da Terra teria apenas **12 mil quilômetros**. Ou seja, a viagem seria muito mais curta e funcionaria assim: você pularia no túnel e começaria a cair. Por causa da força da gravidade, sua velocidade iria aumentar e você chegaria ao centro da Terra 21 minutos depois, com uma velocidade de 28 mil km/h.

E aí você começaria a segunda metade da viagem, desacelerando cada vez mais até chegar ao outro lado da Terra, 21 minutos depois... e fazendo uma parada perfeita, com velocidade próxima a zero. Mas aí seria preciso que alguém segurasse você do outro lado, senão seu corpo cairia novamente no túnel, indo de um lado para o outro da Terra, acelerando sempre na primeira metade e desacelerando na segunda.

A questão é que poderíamos cruzar o planeta em 42 minutos! Porém, como a gente já falou antes, a pressão e a temperatura transformam esse túnel em algo impossível. É melhor esperar pelo teletransporte mesmo!

» O QUE ACONTECERIA SE O MUNDO FICASSE SEM ÁGUA?

Sem água, a Terra seria um planeta morto, já que a substância foi essencial para o surgimento da vida por aqui. Mas o que aconteceria se toda a água desaparecesse hoje, de uma hora para outra?

**Bem, a vida na Terra também acabaria,
mas de modo muito mais trágico.**

Evidentemente, as primeiras vítimas seriam as pessoas que estão em alto-mar ou em rios profundos. Sem água, as embarcações despencariam em queda livre e se arrebentariam no fundo do oceano (ou dos rios) – isso sem falar, claro, no fato de que todas as criaturas aquáticas iriam morrer.

Esses não seriam os únicos problemas, pois a vida nos continentes iria começar a desaparecer; afinal, os humanos e os demais animais passariam a morrer de sede.

Além disso, começaríamos a experimentar alterações no clima, pois, sem o ciclo das águas que causa as chuvas, a temperatura no planeta iria aumentar. Uma consequência disso é que as florestas desapareceriam. Então, imagine o número de incêndios que começariam a aparecer por causa de toda essa vegetação seca espalhada pelo planeta (e, pior, não teríamos

uma gota de água para controlar as chamas).

**Em pouco tempo, o planeta se tornaria
um inferno – literalmente.**

» O QUE ACONTECERIA SE O MUNDO FICASSE CINCO SEGUNDOS SEM OXIGÊNIO?

Cinco segundos parecem pouco, mas mesmo assim seriam suficientes para que acontecesse muita coisa no planeta. Ninguém iria morrer por ficar cinco segundos sem respirar, mas a gente iria sofrer várias queimaduras, porque as moléculas de oxigênio ajudam a proteger nosso corpo dos **raios UV**. Isso sem falar que nossos tímpanos explodiriam por causa da perda de pressão do ar.

Quer mais? Bem, se o oxigênio desaparecesse completamente da nossa realidade, o dia viraria noite. Isso parece praga bíblica, mas é algo científico, já que existiriam menos moléculas para refletir a luz do Sol. Além disso, muitos prédios e pontes iriam **desabar**, porque o oxigênio é um dos elementos mais importantes na composição do concreto.

Aliás, o próprio planeta mudaria. Como boa parte da crosta terrestre é feita de oxigênio, ela sofreria várias

rachaduras enormes. Ah, e quase esquecemos: os rios e oceanos iriam **evaporar**, pois sem oxigênio o hidrogênio da água se tornaria gasoso.

Ou seja, esses cinco segundos sem oxigênio iriam causar mais problemas do que você imagina!

» O QUE ACONTECERIA SE OS HUMANOS USASSEM 100% DA CAPACIDADE DO CÉREBRO?

Antes é preciso dizer que, na verdade, todo mundo usa 100% do cérebro, porque todas as regiões do cérebro são ativas. Muita gente faz essa pergunta, mas a pergunta que deveria ser feita mesmo é: “Como seria se os humanos usassem 100% do cérebro ao mesmo tempo?”.

Bem, ninguém sabe ao certo, mas existem algumas teorias. Uma delas parte do princípio de que pessoas com QI mais elevado usam mais que 10% do cérebro de uma vez (algo como 12% ou 15%). Ou seja, uma pessoa que usasse 100% do cérebro ao mesmo tempo teria um QI altíssimo. Ela seria absurdamente inteligente... Mas não, ela não desenvolveria **poderes** de ler mentes ou mover objetos como muitos filmes e seriados mostram.

Tudo na vida tem um lado negativo e não seria diferente nesse caso. Se todas as partes do nosso cérebro fossem usadas o

tempo inteiro, ele ficaria sobrecarregado e a gente sentiria muito mais cansaço mental. Ou seja: dores de cabeça, dificuldade em controlar emoções e bipolaridade iriam acontecer com mais frequência e intensidade.

Claro que isso tudo é apenas teoria. Na dúvida, é melhor continuar usando o cérebro do jeito que usamos hoje... ao menos por enquanto.

» O QUE ACONTECERIA SE TODO MUNDO PULASSE AO MESMO TEMPO?

Bem, o mundo tem mais de 7 bilhões de pessoas. Se todas elas combinassem, contassem até três e pulassem exatamente ao mesmo tempo... não aconteceria muita coisa. Se somarmos a massa desses 7 bilhões de pessoas, isso vai dar um número minúsculo perto da massa da Terra, então o planeta não iria nem sentir cócegas.

E isso não mudaria nem se colocássemos todas as pessoas no mesmo lugar. Pode parecer difícil de acreditar, mas se todos os habitantes do mundo ficassem em pé, cada um com o ombro encostado no ombro do outro, essa multidão enorme caberia em uma cidade do tamanho de Los Angeles, nos Estados Unidos. E, se todo mundo junto resolvesse pular de novo nesse lugar... Mais uma vez, não iria acontecer nada.

A Terra continuaria rodando normalmente, com a mesma

velocidade. Mas valeu a tentativa, pessoal!

» O QUE ACONTECERIA SE UM METEORO CAÍSSE NA TERRA?

Bem, isso já aconteceu diversas vezes, pois existem incontáveis meteoros e asteroides voando pelo espaço. Quando a Terra ainda estava em formação, os impactos eram mais frequentes. Hoje, é mais difícil porque a maioria dos meteoros se desintegra quando entra na atmosfera, mas alguns ainda colidem com a Terra, fazendo estragos.

Agora, se um meteoro gigante, daqueles que a gente vê em filmes, se chocasse com a Terra... bem, aí seria o fim de tudo.

A vida em todo o planeta acabaria em menos de um dia. Na verdade, só o impacto já provocaria ondas de **choque** enormes, que viajariam pelo planeta inteiro destruindo tudo o que encontrassem pelo caminho.

Além disso, o choque do meteoro romperia a crosta terrestre, e pedaços do nosso planeta seriam jogados para o espaço. Eles entrariam apenas numa órbita baixa e cairiam novamente na Terra, causando ainda mais destruição. E, como se isso não fosse o suficiente, uma tempestade de fogo se espalharia pelo planeta **queimando** toda a atmosfera da Terra, acabando com qualquer vida que tivesse sobrado.

Seria o fim do mundo... literalmente!

» O QUE ACONTECERIA SE VIAJÁSSEMOS NA VELOCIDADE DA LUZ?

Antes de responder, é preciso dizer o quanto a velocidade da luz é rápida. Ela alcança 300 mil quilômetros por segundo, ou **1,08 bilhão km/h**. Então, o que aconteceria com uma nave ou uma pessoa que pudesse viajar nessa velocidade?

Bem, quanto maior a velocidade de um corpo, maior sua massa vai ficando (mas claro que isso só é perceptível quando temos uma velocidade muito alta). Então, quanto mais próximo da velocidade da luz, maior seria a massa do nosso corpo – ela chegaria a valores próximos do infinito.

Além disso, o tempo passaria mais devagar dentro da nave que do lado de fora dela, graças a um fenômeno chamado dilatação temporal.

Outro grande perigo na viagem seria o **hidrogênio**. O espaço conta com apenas dois átomos do gás por centímetro cúbico (só para comparar, na atmosfera da Terra existem 30 bilhões de átomos de hidrogênio no mesmo espaço), mas, próximo à velocidade da luz, esse hidrogênio do espaço se transformaria em uma radiação enorme, que destruiria a nave e mataria seus tripulantes quase instantaneamente.

TERROR

09



AFINAL, TODO MUNDO ADORA UMA LENDA URBANA!

Pesquisadores e estudiosos afirmam que todas as lendas são baseadas em fatos reais. E isso vale também para aquelas relacionadas a acontecimentos sobrenaturais, que acabam sendo conhecidas como “lendas urbanas”. Mas é muito difícil apontar como ou quando essas lendas urbanas nasceram, pois são histórias que crescem a cada vez que são contadas – ou sempre que são redescobertas.

Alguns exemplos são clássicos, e todo mundo conhece: a brincadeira do copo que anda, a história da loira do banheiro... Mas, ao redor do mundo, existem muito mais lendas urbanas do que você pode imaginar. E algumas são de arrepiar!

» NOIVA CADÁVER

Uma moça morreu no baile do seu casamento. Dois meses depois, foi vista dançando em outro baile e também em uma casa noturna da cidade. Dizem que ela convida homens para dançar e depois pede para que eles a levem para casa, mas, na verdade, dá um jeito de levar o sujeito para o **cemitério** ou (dependendo da versão) para a igreja.

Nos dois casos, se o cara não escapar, ela o leva mesmo é para o outro mundo.

» **DISNEY RESSUSCITADO**

Walt Disney morreu de câncer no pulmão em dezembro de 1966. E, um mês depois, o mundo conheceu a técnica de criogenia (ou seja, o congelamento de corpos). Claro que começaram a rolar vários boatos de que o pai do Mickey Mouse teria sido o primeiro sujeito a ser congelado, e que seu corpo ficaria preservado até que a cura do câncer fosse descoberta e ele pudesse ser “ressuscitado”. Na verdade, Walt Disney foi – mas como a cerimônia foi rápida e com poucas pessoas presentes, esses boatos aumentaram ainda mais.

» **MULHER NA ESTRADA**

Esta lenda surgiu por volta dos anos 1950 e 1960, quando rolou o crescimento do número de rodovias no Brasil. Ela conta a história de uma mulher loira que fica na beira da pista pedindo carona. Quando alguém para, ela leva o sujeito até o cemitério próximo e desaparece do nada... Se a pessoa olhar com calma, poderá ver a foto da mulher em uma das **lápides** – ou seja, ela está morta há muitos anos. Existem outras versões que dizem que ela passaria a noite com o motorista e desapareceria misteriosamente pela manhã (ou mataria sua vítima ao nascer do sol).

» LADRÃO DE ÓRGÃOS

Uma das lendas urbanas mais populares, esta aqui é bem famosa em cidades com muitos turistas. Dizem que a pessoa está numa festa ou num bar e é seduzida (ou drogada sem perceber) para cair em uma armadilha. Assim, ela acordaria horas depois, dentro de uma **banheira** cheia de gelo, com um curativo protegendo seu corpo costurado e, se fosse ao médico, descobriria que teve um dos rins roubados – provavelmente para o tráfico de órgãos.

» SERINGAS DO INFERNO

Esta é uma lenda urbana da era moderna, já que nasceu e ganhou fama nos primeiros tempos do e-mail. Depois migrou para o Orkut e ainda hoje aparece, às vezes, em postagens no Facebook. Segundo a lenda, algumas pessoas deixavam seringas nos assentos dos cinemas, e quem entrava na sessão seguinte sentava na agulha sem perceber. O problema nem era a picada – que já devia doer muito –, mas sim o fato de o negócio estar infectado com o **vírus da Aids**. Bizarro.

» VAN DOS PALHAÇOS

É uma lenda urbana criada para assustar crianças (mas que também deve arrepiar os cabelos de quem sofre de coulrofobia – e se você não sabe o que é isso, leia nossa seção sobre fobias) e fala sobre gangues de palhaços que rodam o centro das grandes cidades em uma Kombi branca,

fazendo apresentações na rua. Só que no meio do show eles raptam as crianças, pois estão envolvidos com **tráfico de órgãos** (ou mesmo de humanos). Em alguns lugares, rola uma versão “estrelada” por apenas um palhaço, que sequestra as crianças para matá-las, como um bom e velho *serial killer* faria.

» OS BONECOS MALDITOS

Nos anos 1980, os bonecos da **Xuxa** e do **Fofão** foram lançados aqui no Brasil... E começaram a rolar várias lendas urbanas bem bizarras sobre esses brinquedos, que supostamente eram amaldiçoados. Se você ficasse muito tempo perto do Fofão, dava pra ouvir umas vozes saindo dele. Rolavam também uns papos de que as bonecas da Xuxa eram possuídas e atacavam as crianças. Existia uma lenda ainda mais assustadora sobre esses brinquedos: diziam que dentro de cada um deles tinha uma **faca**! A criança achava a arma, começava a ouvir vozes estranhas... e, claro, saía matando quem visse pela frente.

» HOMEM DO SACO

Esta é bem conhecida: o homem do saco é um velho malvestido que percorre as cidades carregando um enorme saco usado para colocar as **crianças** que sequestra – seu alvo é sempre as que fazem bagunça. Em algumas versões, ele é um mendigo; porém, em outras, a história ganha um desfecho ainda mais assustador: trata-se de um cigano que

rapta meninos e meninas para obrigá-los a fabricar botões e sabonetes. Ou seja, trabalho **escravo** total.

» **CABEÇA DE VACA**

Durante um passeio escolar, o professor resolveu contar histórias de terror para distrair os alunos no ônibus. Algo estranho aconteceu quando ele começou a narrar um conto chamado "Cabeça de vaca". As crianças ficaram morrendo de medo e pediram para ele parar, porém o professor contou a história até o fim – e não porque ele quis, mas sim porque estava **possuído** por uma entidade misteriosa. Quando recuperou os sentidos, descobriu que o ônibus havia caído em uma vala e as crianças estavam desmaiadas e espumando pela boca. Por isso, a lenda diz que quem conhece a história da "Cabeça de vaca" não a conta para ninguém (e, antes que você pergunte, nós não a conhecemos – e se conhecêssemos, não a publicaríamos aqui).

» **O DIABÓLICO MENINO CHORÃO**

Bruno Amadio, pintor italiano do século xx, teria feito um **pacto** com Satanás para obter sucesso: ele mudou seu nome para Giovanni Bragolin e, como parte do acordo infernal, prometeu não pintar mais crianças felizes. Seus desenhos de crianças chorando ficaram bem famosos, e dizem que os garotos dessas telas teriam sido sacrificados em rituais satânicos. A lenda também diz que, se alguém **queimasse** os quadros, o próprio diabo apareceria, em carne, osso, chifres e cauda! De quebra, um

dos quadros ainda possui uma mensagem subliminar, porque muita gente jura que, ao olhar a pintura de lado, é possível enxergar um monstro – que seria o próprio demônio – engolindo a criança.

» **LENDAS URBANAS JAPONESAS**

Nem só de videogames e mangás vive o Japão. Lá, existem dezenas de lendas urbanas, e muitas são realmente assustadoras.

Túnel Kiyotaki – Túnel que seria assombrado pelos espíritos dos trabalhadores que o construíram. Dizem que seu tamanho pode variar, dependendo da hora em que for medido.

Vila Inunaki – Uma aldeia secreta e isolada que não obedece às leis do Japão. A lenda diz que coisas como incesto, assassinato e canibalismo são comuns no lugar.

A menina da lacuna – Um espírito maligno que tem a forma de uma garota com olhos amarelos e se esconde nas rachaduras das paredes das casas.

Hitobashira – Uma lenda nascida no Japão antigo que diz

que os pilares das construções possuíam, no seu interior, pessoas que foram sacrificadas a deuses antigos.

A boneca de Okiku – É um objeto real que está exposto num templo e ganhou uma lenda urbana: trata-se de uma boneca que pertenceu a Okiku, uma menina que morreu. O cabelo da boneca cresce de forma misteriosa, indicando que a alma da menina mora dentro dela.

BONECOS DO MAL!

Todo mundo já ouviu pelo menos uma história sobre um boneco assombrado – ou pelo menos viu um filme, já que Hollywood adora contar histórias sobre brinquedos possuídos por espíritos. Porém as histórias verdadeiras dos bonecos assombrados são ainda mais assustadoras que qualquer filme que você possa assistir.

» **ANNABELLE**

Um dos casos mais famosos é o da boneca Annabelle. Claro que muito do sucesso dessa história rola por causa do filme *Annabelle*, lançado alguns anos atrás. Mas o filme inventa muita

coisa e, confie em nós, a história real é bem mais **assustadora**.

Nos anos 1970, uma universitária chamada **Donna** ganhou uma boneca de presente da sua mãe e a levou para o quarto onde morava com sua amiga Angie. Mas logo as coisas começaram a ficar estranhas, especialmente porque a boneca parecia se mexer o tempo todo e mudar de lugar sozinha.

Intrigada, Donna chamou até mesmo uma médium para examinar a boneca e descobriu algumas coisas impressionantes: o brinquedo estava possuído pelo espírito de uma menina de 7 anos chamada **Annabelle Higgins**, que havia morrido naquela região. Só que o espírito da menina disse para a médium que adorava a Donna e a Angie e queria continuar ali, morando com elas.

Assim, a boneca ganhou o nome de Annabelle e permaneceu no apartamento das garotas.

Só que, depois disso, começaram a rolar umas coisas bem pesadas, especialmente com Lou, o namorado de Donna. Um dia, por exemplo, ele estava de costas para Annabelle e, do nada, sentiu uma enorme dor no peito. Quando olhou por baixo da camisa, percebeu que estava com um monte de arranhões, como se tivesse sido atacado por um bicho. As garotas, claro, começaram a desconfiar que aquilo não era o espírito de uma menininha.

Então foi a vez de o casal Ed e Lorraine Warren, que estudavam fenômenos sobrenaturais, entrar em cena. Eles foram chamados para examinar a Annabelle e descobriram que a boneca estava realmente possuída, mas não pelo espírito de uma menina, e sim por um **demônio**! Eles levaram a boneca embora, antes que Donna e seus amigos sofressem a ira da criatura.

Caso você esteja se perguntando, a Annabelle ainda existe. Ela está no museu dos Warren, que é lotado dessas coisas do mal. Eles dizem que o demônio ainda está na boneca, por isso ela fica dentro de uma redoma e ninguém pode abrir aquilo.

» **O BONECO VODU**

O lance dos brinquedos amaldiçoados é tão popular que muita gente até coleciona essas coisas. Aliás, uma das histórias mais recentes de brinquedos assombrados começou justamente no **eBay**.

Em 2004, uma mulher nos Estados Unidos comprou um boneco vodu que os vendedores alegavam ser possuído por um demônio. Alguns dias depois, ela recebeu o negócio em casa, dentro de uma caixa de prata e com várias instruções – a principal delas: não abrir a caixa, nem mesmo para olhar o boneco.

E aí? Você aguentaria a curiosidade?

Claro que ela não aguentou e abriu a caixa. Então, começaram os problemas, porque o boneco logo atacou sua nova dona. A mulher colocou o negócio de volta na caixa e fechou tudo direitinho, mas não adiantou nada. Todas as noites ela tinha pesadelos horríveis com o boneco e, sem saber o que fazer, resolveu queimá-lo. E isso também não adiantou, ele continuou ali inteirinho.

Então ela decidiu vender o boneco no eBay e, para sua surpresa, um cara comprou! Problema resolvido? Não. Dias depois, ela recebeu uma mensagem do comprador, dizendo que o boneco havia desaparecido. Adivinhe onde o brinquedo do mal estava? Na porta da casa dela!

Aí a mulher perdeu a paciência de vez e mandou o boneco vodu de volta para o mesmo sujeito que o tinha vendido para ela. Só que o pacote voltou dias depois, com um aviso do correio afirmando que a encomenda não podia ser entregue pois o destinatário havia morrido.

Até hoje a mulher tenta vender o boneco em sites de colecionadores... E todo mundo que compra reclama que a caixa chega vazia – o boneco sempre reaparece na casa dela. E provavelmente ainda está lá, apenas esperando uma chance para atacar sua dona novamente.

Bom, ninguém mandou querer espiar o

que tinha dentro da caixa...

» O BEBÊ DEMÔNIO DE NOVA ORLEANS

A maioria dessas histórias de brinquedos assombrados é do século xx, porém o lance de misturar bonecos com poderes sobrenaturais é muito mais antigo. Os romanos, por exemplo, faziam rituais religiosos com um boneco que representasse algum deus. Já no Egito, os sacerdotes também usavam bonecos para vários tipos de cerimônias. Mas o fato de os brinquedos serem vistos como “assombrados” é algo que começou mesmo no século xix.

Um dos primeiros casos da era moderna rolou em Nova Orleans, nos Estados Unidos. Tudo aconteceu por causa de ciúmes: uma garota da cidade se casou com um cara, e o ex-namorado dela, louco de raiva, procurou uma mulher chamada **Marie Laveau** para conseguir se vingar.

Todo mundo na cidade morria de medo da Marie Laveau, considerada a rainha do **vodu**, que até mesmo apareceu na série *American Horror Story* (veja o texto sobre séries de tv para saber mais sobre o seriado). Então, ela jogou uma **maldição** na garota, que engravidou e morreu no parto. Só que o bebê sobreviveu e foi criado pela Marie Laveau. Dizem que a criança era uma criatura horrorosa e parecia um monstro. E logo começaram a rolar uns papos que ele se escondia nos becos da cidade e atacava as pessoas.



Claro que os moradores de Nova Orleans começaram a morrer de medo. Então esculpiram uns pequenos “**bebês diabos**”, que penduravam na porta de suas casas para impedir que o bebê verdadeiro entrasse ali. Com o tempo, todo mundo começou a dizer que esses bonecos tinham espíritos dentro deles. De acordo com as histórias, eles se mexiam sozinhos e faziam aquelas coisas bizarras que bonecos assombrados curtem fazer, como mudar de lugar e fazer barulhos estranhos.

Não é para menos que esses bebês diabos de Nova Orleans são um sonho de consumo para a galera que coleciona brinquedos assombrados. Como sobraram poucos bonecos originais por aí, de uns anos pra cá surgiram réplicas para colecionadores. Mas esses não servem pra espantar o bebê demônio.

Pelo menos, é o que a gente acha.

» **ROBERT**

Tudo começou quando um garoto chamado Gene ganhou este boneco de sua babá. Dizem que a mulher era praticante de **magia negra**, mas ninguém sabe ao certo. O que importa é que o moleque ficava com o boneco para cima e para baixo e

várias coisas estranhas começaram a acontecer dentro da casa.

Primeiro, o menino falava com o boneco e ele mesmo respondia usando uma voz totalmente diferente, numa vibe meio “menininho do filme *O iluminado*”. Além disso, várias coisas sumiam ou apareciam quebradas... E o moleque sempre explicava dizendo que “foi o Robert”. Mas o pior mesmo foi que às vezes os vizinhos viam o boneco aparecer na janela... mesmo quando a casa estava vazia!

O boneco Robert, que hoje está exposto em um museu, é um dos mais famosos casos de brinquedos assombrados, e foi a grande inspiração para os filmes do **Chucky**.

» JOLIET

Joliet é uma boneca que está na mesma família há pelo menos **quatro gerações**, e os caras não querem se livrar dela, pois dizem que as mulheres dessa família têm uma maldição.

Todas elas têm um filho e uma filha, e a maldição diz que todos os filhos homens morrem com apenas três dias de vida. E aí a alma do menino vai para a boneca (que foi dada para uma antepassada deles por uma mulher que queria se vingar da família). Ou seja: o bebê nasce, morre e sua alma vai para a boneca.

Anos depois, começa tudo de novo, porque a irmã desse bebê que morreu tem dois filhos, um menino e uma menina. Aí o menino morre, e sua alma também vai para dentro da boneca.

Então, teoricamente, tem um monte de **espíritos** morando ali. Por que, né? Se todo menino que morre vai para lá... Dizem que a boneca ri de várias maneiras e grita e chora com vozes diferentes. Imagine morar com um negócio desses em casa?!



DISQUE 0888-888-888 PARA MATAR!

Já pensou se você descobrisse que o número do seu celular carrega uma maldição e que você pode morrer por causa disso? Parece história de filme de terror, mas isso rolou mesmo, lá na Bulgária, envolvendo uma companhia telefônica chamada **Mobitel**.

Tudo começou com um sujeito chamado Vladimir Grashnov, que, por coincidência, era o presidente da Mobitel e morreu de câncer em 2001, quando tinha 48 anos. Até aí, beleza, isso pode acontecer com qualquer pessoa, certo?

O problema é que os parentes de Grashnov insistem em afirmar que ele foi assassinado, pois o câncer foi, supostamente, apenas a consequência do fato de ele ter sido envenenado com radioatividade por um rival. Mas ninguém conseguiu provar nada, e, com o tempo, sua linha pessoal de celular, que era **0888-888-888**, foi cancelada e disponibilizada para venda. E quem comprou foi um sujeito chamado Konstantin Dimitrov.



Esse cara tinha um estilo de vida um tanto quanto perigoso. Possuía bastante dinheiro e, em algumas entrevistas, afirmava que trabalhava com fazendas, restaurantes e importação – mas todo mundo na Bulgária sabia que ele era um dos mafiosos mais poderosos do pedaço. Ele estava envolvido com o crime organizado desde a adolescência, nos anos 1980. Começou como guarda-costas, foi subindo no mundo do crime, também se envolveu com drogas e comandava uma das redes de **tráfico** mais importantes dos Bálcãs.

Até que um dia, no começo da década passada, Dimitrov precisava de um telefone novo. Ele foi até a loja comprar uma linha, achou o número **0888-888-888** bacana e comprou.

Em dezembro de 2003, Dimitrov tirou férias e foi passar uns

dias em Amsterdã com uma modelo búlgara, sem desconfiar de que uma gangue rival planejava uma emboscada. Então, Dimitrov estava andando numa praça e levou vários tiros, morrendo na mesma hora.

Claro que a linha telefônica **0888-888-888** foi desativada... e colocada à venda pela operadora mais uma vez.

Num belo dia, um cara chamado Konstantin Dishliev precisava de um telefone e adquiriu um plano com essa linha.

Konstantin Dishliev era um homem de negócios muito parecido com Dimitrov. E não porque ambos chamavam Konstantin, mas sim porque ele também tinha negócios legais (e ganhava dinheiro com eles), porém existiam vários rumores de que sua grana vinha mesmo do tráfico de cocaína – tanto é que a polícia estava de olho no cara e até mesmo grampeou o famoso telefone **0888-888-888**.

Ele nunca foi preso, mas apenas porque não deu tempo. Em 2005, Dishliev estava almoçando num restaurante de comida indiana em Sófia, capital da Bulgária, quando foi brutalmente assassinado.

Só que dessa vez a linha **0888-888-888** não foi mais disponibilizada, a pedido da polícia, que estava monitorando as ligações desse telefone. Entretanto, depois de um tempo, a

investigação acabou, e a linha finalmente foi liberada para ser vendida de novo.

A Mobitel decidiu que era hora de acabar com isso. Três donos mortos em quatro anos? Isso tinha muita cara de maldição. Então a empresa simplesmente desativou a linha. Ninguém mais pode ter esse telefone na Bulgária. Se você tentar ligar, receberá a mensagem de que o telefone está fora da área de cobertura.

E claro que essa se tornou uma história muito famosa, que ficou conhecida como **“A linha telefônica da morte”** e se espalhou pelo mundo inteiro na internet.



ELES VIERAM DO ESPAÇO SIDERAL...

O que não falta no mundo são casos de abduções alienígenas. Isso aumentou ainda mais da metade do século xx para cá, com pessoas sequestradas – ou que dizem ter sido sequestradas – por extraterrestres em diversos locais do planeta. Verdade? Mentira? Ninguém sabe ao certo... Mas alguns casos são assustadores.

» **BARNEY E BETTY HILL (1961)**

O casal Barney e Betty Hill estava voltando de uma viagem no Canadá quando avistou uma **nave** com forma de charuto; como eles não eram nada bobos, fugiram rapidamente. Duas horas depois, ainda na estrada, perceberam que o vestido de Betty estava rasgado, os sapatos de Barney, estragados, e os relógios de ambos tinham parado... Eles também notaram que não tinham lembrança alguma do que havia acontecido nesse tempo! Apenas com hipnose em sessões de terapia o casal conseguiu se lembrar de ter sido levado para dentro da nave, onde foram obrigados a fazer exames físicos de todos os tipos por alienígenas baixinhos e cinzentos.

» **O CASO ALLAGASH WATERWAY (1976)**

Os irmãos americanos Jack e Jim foram pescar com seus amigos Chuck e Charlie. Quando estavam em suas canoas, notaram um objeto brilhante no céu e, acreditando que era um avião, sinalizaram com suas lanternas. A última coisa de que lembram é de uma luz muito forte se acendendo sobre eles. Pouco depois, os quatro estavam na beira do lago, sem fazer ideia do que havia acontecido ou de quanto tempo havia se passado. Mais uma vez, foram necessárias sessões de hipnose para que lembrassem de ter passado por exames invasivos, que consistiam até mesmo em **extração de sêmen**. E os quatro foram hipnotizados separadamente (e até passaram pelo detector de mentiras), mas suas histórias se completavam em todos os detalhes.

» JOHN SALTER (1988)

O professor universitário americano John Salter estava viajando com seu filho. De repente, ambos perceberam que o carro estava na contramão e eles não se lembravam de nada do que havia acontecido na última hora. Mas a memória voltou, minutos depois, ao verem um disco voador no céu: haviam estado com um grupo de extraterrestres que pareciam **crianças** (e comandados por uma criatura que parecia um híbrido alienígena-humano) e que fizeram vários exames físicos nos dois. Mas a história tem um final feliz: ambos se sentiam mais saudáveis que nunca, e uma cicatriz que John tinha na testa havia vários anos tinha desaparecido completamente.

» KELLY CAHILL (1993)

A australiana Kelly Cahill estava viajando com a família quando viu um OVNI voando ao lado da estrada – mas o disco voador imediatamente pareceu encolher e **desapareceu**. Pouco depois, o carro foi atingido por uma luz extremamente forte, e tudo de que Kelly lembra é de se sentir extremamente relaxada. Quando ela e seus parentes recuperaram a consciência, nenhum deles conseguia se lembrar do que havia acontecido exatamente... Mas Kelly descobriu uma marca estranha perto do seu umbigo e passou mal durante dias.

» **CLAYTON E DONNA LEE (2005)**

Se os alienígenas realmente gostam de vir à Terra, muitas vezes eles vêm até aqui visitar Clayton Lee. Pelo menos é isso que o próprio Clayton afirma, ao contar que já foi abduzido diversas vezes desde criança. E, depois de se casar com Donna, os extraterrestres começaram a abduzi-la também (ela afirmou que os ETs até mesmo removeram um feto de seu corpo). O casal americano deu várias entrevistas para a TV e passou por sessões de hipnose, que – teoricamente – confirmaram todas as histórias.

» **BETTY ANDREASSON (1967)**

Poucos minutos depois que a energia na casa de Betty Andreasson, em Massachusetts, nos Estados Unidos, acabou, ela e sua família ficaram surpresos ao ver uma luz vermelha brilhando pela janela. Cinco estranhas criaturas entraram na casa, e Betty diz que ela e seus parentes sentiram-se completamente indiferentes a isso, como se estivessem numa espécie de transe. Levada para uma nave espacial, ela passou por todos os exames possíveis. Quatro horas depois, todos foram liberados do transe, mas sem memória alguma. A história de Betty só se tornaria conhecida anos depois, quando flashes do acontecimento que apareciam em sua mente o tempo inteiro despertaram sua curiosidade e ela decidiu passar por sessões de hipnose.

» CHARLES L. MOODY (1975)

Enquanto observava uma chuva de meteoros no Novo México, nos Estados Unidos, o sargento da Força Aérea Charles L. Moody se surpreendeu ao ver um OVNI vindo em sua direção. Ele entrou em seu carro para fugir, mas foi cercado pelos alienígenas, e lembra-se apenas de sentir o corpo ficar dormente. Quase duas horas depois, o sargento estava parado fora do carro, observando o disco voador ir embora, sem se lembrar de nada do que havia acontecido nesse intervalo. Assim como nos outros casos, ele precisou passar por sessões de hipnose para se lembrar de ter sido levado para a nave e conversado **telepaticamente** com os ETs – que informaram a ele que uma nave ainda maior pairava sobre a Terra, mas que eles não voltariam para cá por, pelo menos, vinte anos.

» TRÊS MULHERES (1976)

Nos Estados Unidos, três amigas estavam voltando para casa depois de uma comemoração, quando a motorista percebeu que não conseguia mais controlar a velocidade do carro... E uma enorme luz apareceu na frente delas. Pouco mais de uma hora depois, elas acordaram no carro (que agora estava em um pasto ali perto e virado na direção contrária que seguiam originalmente). Convencidas pela Marinha a participar de sessões de hipnose, lembraram-se de ter sido levadas para a nave e passado por **exames** doloridos e humilhantes. Outra testemunha desse caso foi um fazendeiro da região, que confirmou ter visto um disco

voador soltando um raio de luz em direção ao chão – provavelmente, em cima do carro das mulheres.

» **PHILIP SPENCER (1987)**

Este caso ficou famoso em todo o mundo por ser um dos poucos a contar com uma foto do alienígena. Rolou na Inglaterra, quando o policial inglês viu umas **luzes estranhas** na floresta e, apanhando sua câmera, partiu correndo para o local. Ao ser surpreendido por um estranho e pequeno humanoide que parecia acenar em sua direção, conseguiu tirar uma foto da criatura antes que ela corresse de volta para a mata. O policial perseguiu o estranho ser, mas logo viu um OVNI decolando do meio das árvores. Ao voltar para a cidade e revelar o filme, percebeu que havia conseguido fotografar o alienígena... Porém, havia perdido uma hora da sua vida, da qual não lembrava nada (e a bússola que tinha no bolso não apontava mais para o Norte, mas sim para o Sul).

» **ENQUANTO ISSO, NO BRASIL...**

O comerciante brasileiro **Onílson Pátero** é o astro de um dos mais famosos casos brasileiros de abdução. Tudo começou em 1973, quando ele estava em uma viagem de trabalho e deu carona a um jovem chamado Alex, que, ao chegar a seu destino e se despedir, jurou que um dia reencontraria Onílson.

O comerciante achou aquilo estranho, mas não deu atenção e seguiu viagem. Porém, logo seu carro pifou e ele foi obrigado a parar no acostamento. Foi quando avistou uma luz forte, que parecia deixar parte do seu carro transparente. Tentou fugir e... acordou no dia seguinte, no acostamento, sem se lembrar do que havia acontecido durante a noite.

Mas calma que a história não acabou. O comerciante voltou à sua rotina normal até o ano seguinte, quando foi abduzido novamente durante outra viagem. Dessa vez, ele se lembrava com certeza de ter sido levado para uma nave e obrigado a vestir um estranho macacão com visor e passar por vários exames. E, claro, lembrava-se também de ter reencontrado Alex dentro do OVNI.

O mais impressionante é que Onílson havia sido abduzido no interior de São Paulo e foi encontrado pelas autoridades a mais de mil quilômetros de distância, no Espírito Santo!

TERROR 2.0

Você já ouviu falar em **creepypasta**? São histórias de terror que surgem na internet, muitas vezes no submundo da rede (especialmente na deep web). O termo apareceu pela primeira

vez no fórum 4Chan, e seu nome é uma brincadeira com “copy + pasta”, pois é assim que essas histórias se espalham pela internet, sendo copiadas e coladas em sites, tornando-se virais.

Mesmo criadas por usuários, algumas creepypastas acabam ganhando o status de lendas urbanas, e muitas pessoas acreditam nessas histórias que, em alguns casos, envolvem até mesmo personagens famosos.

E não é para menos... Algumas são realmente assustadoras!

» **CARAZI**

Uma das creepypastas mais assustadoras que rolam por aí. Carazi é um menino que tem cerca de 8 anos, olhos negros, **garras** no lugar dos dedos e não possui boca. O conto diz que essa criatura está sempre na sua casa e pode se esconder em qualquer cômodo, especialmente dentro dos quartos. Caso você se levante de madrugada para ir ao banheiro ou beber água, ele se esconde embaixo da sua cama, e começa a causar pesadelos e insônia.

» **LUA PÁLIDA**

Gira em torno de um jogo-texto de aventura conhecido apenas por algumas pessoas da região de São Francisco, nos Estados Unidos. Após chegar a um estágio do game, um dos jogadores descobriu algo interessante: números que apareciam na tela, representando as coordenadas de um local. Ele foi até o lugar e cavou, encontrando a cabeça de uma garota, já em

decomposição. Até hoje não se sabe quem matou a menina (muito menos quem criou o jogo).

» THE RAKE

O personagem desta creepypasta é uma criatura parecida com um ser humano, mas com pele acinzentada e sem cabelos ou olhos. Dizem que os primeiros relatos sobre ela são do século XII, quando foi avistada pela primeira vez no nordeste dos Estados Unidos. Ela entra no quarto das pessoas enquanto todos estão dormindo e começa a aterrorizar suas vítimas de uma forma tão **insana** que algumas delas acabam enlouquecendo ou cometendo suicídio.

» O SUICÍDIO DE LULA MOLUSCO

É muito comum encontrar histórias relacionadas a desenhos famosos nas creepypastas. Aqui, a bola da vez é o personagem Lula Molusco, do desenho do Bob Esponja. De acordo com a lenda, existe um episódio jamais passado na tv, batizado de **O suicídio de Lula Molusco**. As imagens que circulam são distorcidas, e o personagem se comporta de maneira estranha. No fim, vemos o Lula Molusco com os olhos vermelhos, cheio de sangue... e o barulho de um tiro!

» POLYBIUS

Esta é uma das histórias mais antigas entre as creepypastas e apareceu por volta de 1998. Gira em torno de um game arcade de batalha espacial que existia em alguns lugares do Oregon, nos Estados Unidos. Contando com um visual **psicodélico**, o jogo provocava ilusões, amnésias e outros distúrbios mentais... E, na verdade, tudo isso seriam testes feitos pelos militares, que inspecionavam as máquinas para coletar informações sobre o comportamento de quem havia experimentado o jogo.

» **SUICIDE MOUSE**

Outra creepypasta muito famosa e que também envolve um personagem popular: Mickey Mouse. Ela começa com um vídeo que mostra o Mickey cabisbaixo andando na rua, mas, depois de três minutos, a imagem desaparece e só volta após o sexto minuto. A partir daí, tudo é meio distorcido e com uma trilha sonora bem bizarra (e assustadora). Segundo a creepypasta, a versão que está na internet é apenas uma parte do vídeo original, e um historiador que analisou o vídeo completo teria se suicidado.

» **SONIC.EXE**

Mais uma creepypasta relacionada a games. É uma versão de *Sonic CD* que teria sido hackeada (talvez até por algum funcionário da Sega) e enviada para um garoto chamado Tom por seu amigo Kyle (junto com uma carta na qual Kyle dizia não

saber mais como lidar com o game). Tom começa a jogar e logo chega a uma fase em que tem de escapar de um **Sonic amaldiçoado**... E o tempo inteiro sentia que o jogo estava tentando puxá-lo para dentro do seu universo virtual.

» A SÍNDROME DE LAVENDER TOWN

Esta também é muito famosa e gira em torno de uma cidade chamada Lavender, presente nos games da franquia *Pokémon*. Um dos pontos turísticos da cidade é a torre do cemitério, habitada por fantasmas, porém o mais assustador é a música perturbadora que fica rolando enquanto o jogo está nesse estágio. Na época do lançamento dos três primeiros *Pokémon* para Game Boy, várias crianças e jovens japoneses que jogavam o game cometeram suicídio, tudo graças à frequência original do tema musical de *Lavender* (que depois foi alterado).

» SLENDERMAN

Alguns dizem que ele é um ET, outros acreditam que é uma **criatura sobrenatural**. É um homem alto e esguio, que usa terno e tem a capacidade de alongar seus braços e suas pernas (e de hipnotizar suas vítimas, até mesmo apagando a memória delas). **Perambula** durante a noite por florestas, beiras de rios ou no meio da neblina e gosta de raptar crianças. Assustador? Não é para menos! Essa é uma das maiores creepypastas da história, criada por Victor Surge para um concurso de histórias de terror realizado num fórum da internet.

» JEFF THE KILLER

Esta também é uma das creepypastas mais famosas que existem. A história de Jeff conta que ele era uma pessoa normal como qualquer outra, mas por causa de algum acontecimento misterioso (que ninguém sabe qual é) ele se transformou: perdeu a sanidade e desenvolveu uma vontade insaciável de matar pessoas. Possui a pele pálida e queimada, cabelos negros, cicatrizes de um sorriso, olhos bem redondos e pretos e está sempre usando seu capuz azul. E é famoso pela frase que diz antes de matar suas vítimas: “**Sssshhhh... Vá dormir**”.



» GOSTAMOS, CONSULTAMOS E INDICAMOS

bbc.com

buzzfeed.com

educacao.uol.com.br

en.wikipedia.org

galeriadometeorito.com

gizmodo.uol.com.br

guinnessworldrecords.com

historyinorbit.com

hypescience.com

imdb.com

magnusmundi.com

mundogump.com.br

noticias.terra.com.br

obviousmag.org

planetasustentavel.abril.com.br

reddit.com

revistagalileu.globo.com

sciencemag.org

segredosdomundo.r7.com

super.abril.com.br

telegraph.co.uk

terra.com.br/culinaria

theepochtimes.com

theguardian.com

worldrecordacademy.com

youtube.com/user/vcsabiavideos

» PARA LER, JOGAR E ASSISTIR...

007 – QUANTUM OF SOLACE. Direção: Marc Forster. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Columbia Pictures, Eon Productions, B22, Danjaq, United Artists, 2008.

007 CONTRA O HOMEM DA PISTOLA DE OURO. Direção: Guy Hamilton. Eon Productions, 1974.

A JORNADA AO OESTE. Autor: Wu Cheng' em. Conrad Editora, vol. 1 (2008), vol. 2 (2010).

A MÁQUINA DO TEMPO. Autor: H. G. Wells. Alfaguara Brasil, 2010.

A PAIXÃO DE CRISTO. Direção: Mel Gibson. Icon Productions, 2004.

A VACA E O FRANGO. Cartoon Network, Hanna-Barbera Productions, New Line Television, Warner Bros. Television, 1995-1999.

AGENTS OF S.H.I.E.L.D. ABC Studios, Disney-ABC Domestic Television, Marvel Studios, Mutant Enemy, Walt Disney Television, 2013.

ALAMUT. Autor: Vladimir Bartol, Várias edições, sem edição brasileira, 1938.

ALÉM DA ESCURIDÃO: STAR TREK. Direção: J.J. Abrams. Paramount Pictures, Skydance Media, Bad Robot, 2013.

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. Lewis Carroll, 1865, várias edições.

AMERICAN HORROR STORY. Brad Falchuk Teley-Vision, Ryan Murphy Productions, 20th Century Fox Television, 2011-ANNABELLE. Direção:

John Dahl, Rob Marshall, James Watkins, David Mackenzie, James Wan, Michael

John R. Leonetti. New Line Cinema, Atomic Monster, Evergreen Media Group, RatPac-Dune Entertainment, TheSafran Company, 2014.

ARQUIVO X. Ten Thirteen Productions, 20th Century Fox Television, X-F Productions, 1993.

ARROW. Berlanti Productions, DC Entertainment, Warner Bros. Television, 2012.

AS VIAGENS DE GULLIVER. Jonathan Swift. 1726, várias edições.

BABYLON 5. Babylonian Productions, Warner Bros. Television, 1994-1998.

BATMAN BEGINS. Direção: Christopher Nolan. Warner Bros., Syncopy, DC Comics, Legendary Entertainment, Patalex III Productions Limited, 2005.

BATMAN VS SUPERMAN: A ORIGEM DA JUSTIÇA. Direção: Zack Snyder. Warner Bros, Atlas Entertainment, Cruel & Unusual Films, DC Comics, DC Entertainment, Rat-Pac-Dune Entertainment, 2016.

BATMAN: O CAVALEIRO DAS TREVAS. Direção: Christopher Nolan. Warner Bros., Legendary Entertainment, Syncopy, DC Comics, 2008.

BATMAN: O CAVALEIRO DAS TREVAS. Autor: Frank Miller. Panini, 2015.

BLUE CAT BLUES. Hanna-Barbera Productions, Loew's, MGM Cartoon Studio, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1956.

BREAKING BAD. High Bridge Productions, Gran Via Productions, Sony Pictures Television, American Movie Classics (AMC), 2008-2013.

CAÇADA VIRTUAL. Direção: Joe Chappelle. Dimension Films, Millennium Films, Hacker Productions, 2000.

CAPITÃO AMÉRICA 2: O SOLDADO INVERNAL. Direção: Anthony Russo, Joe Russo. Marvel Entertainment, Marvel Studios, Walt Disney Pictures

JOE RUSSO. Marvel Entertainment, Marvel Studios, Walt Disney Pictures, 2014.

CAPITÃO AMÉRICA: GUERRA CIVIL. Direção: Anthony Russo, Joe Russo, Marvel Studios, Vita-Ray Dutch Productions (III), Studio Babelsberg, Deluxe Digital Studios, Marvel Entertainment, 2016.

CAPITÃO AMÉRICA: O PRIMEIRO VINGADOR, Direção: Joe Johnston. Paramount Pictures, Marvel Entertainment, Marvel Studios, 2011.

CAVERNA DO DRAGÃO. Marvel Productions, Dungeons & Dragons Entertainment Corporation, TSR, 1983–1985.

CHAVES. Televisa S.A. de C.V., 1972–1979.

CONTATOS IMEDIATOS DO TERCEIRO GRAU. Direção: Steven Spielberg. Columbia Pictures Corporation, EMI Films, Julia Phillips & Michael Phillips Productions, Amblin Entertainment, 1977.

DE VOLTA PARA O FUTURO. Direção: Robert Zemeckis. Universal Pictures, Amblin Entertainment, U-Drive Productions, 1985.

DEMOLIDOR. ABC Studios, DeKnight Productions, Goddard Textiles, Marvel Entertainment, The Walt Disney Company, 2015.

DEXTER. Showtime Networks, John Goldwyn Productions, The Colleton Company, Clyde Phillips Productions, Devilina Productions, 2006–2013.

DOCTOR WHO. British Broadcasting Corporation (BBC), 1963–1989.

DRAGON BALL. Funimation Entertainment, Harmony Gold/ Ocean Group (1994)/ Toei Animation, 1995–2003.

DUMBO. Direção: vários. Walt Disney Productions, 1941.

ESQUECERAM DE MIM. Direção: Chris Columbus. Hughes Entertainment,

Twentieth Century Fox Film Corporation, 1990.

FAMÍLIA SOPRANO. Home Box Office (HBO), Brillstein Entertainment Partners, The Park Entertainment, 1999–2007.

FANTASIA. Direção: vários. Walt Disney Pictures, 1940.

FREE TO PLAY. Valve, 2014.

FRIENDS. Warner Bros. Television, Bright/ Kauffman/Crane Productions, 1994–2004.

GAME OF THRONES. Home Box Office (HBO), Television 360, Grok! Studio, Generator Entertainment, Bighead Littlehead, 2011–GLADIADOR. Direção: Ridley Scott. DreamWorks, Universal Pictures, Scott Free Productions, Mill Film, C & L, Dawliz, 2000.

GLEE. Brad Falchuk Teley-Vision, Ryan Murphy Productions, 20th Century Fox Television, 2009–2015.

GOTHAM. Primrose Hill Productions, DC Comics, Warner Bros. Television, 2014

GUARDIÕES DA GALÁXIA. Direção: James Gunn. Marvel Studios, Marvel Enterprises, Moving Picture Company, 2014.

GUINNESS WORLD RECORDS. Vários autores. Ediouro, 2009.

HARRY POTTER E AS RELÍQUIAS DA MORTE. Autor: J. K. Rowling. Rocco, 2007.

HOMEM DE FERRO 2. Direção: Jon Favreau. Paramount Pictures, Marvel Entertainment, Marvel Studios, Fairview Entertainment, 2010.

HOMEM DE FERRO 3. Direção: Shane Black. Marvel Studios, Paramount

Pictures, DMG Entertainment, Illusion Entertainment, Taurus Studios, 2013.

HOMEM DE FERRO. Direção: Jon Favreau. Paramount Pictures, Marvel Enterprises, Marvel Studios, Fairview Entertainment, Dark Blades Films, Legion Entertainment, 2008.

HOMEM-FORMIGA. Direção: Peyton Reed. Marvel Enterprises, Marvel Studios, Walt Disney Pictures, 2015.

HOUSE OF CARDS. Media Rights Capital (MRC), Panic Pictures (II), Soundtrack New York, Trigger Street Productions, 2013-JOGOS VORAZES. Direção: Gary Ross. Lionsgate, Color Force, 2012.

KING KONG. Direção: Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack. RKO Radio Pictures, 1933.

KOLCHAK E OS DEMÔNIOS DA NOITE. Francy Productions, Universal Television, 1974-1975.

LAVENDER. Direção: Ed Gass-Donnelly. South Creek Pictures, 3 Legged Dog Films, 2016.

LOST. Bad Robot, Touchstone Television (2006-2007), ABC Studios (2007-2010), Grass Skirt Productions, 2004-2010.

MAD MAX 2: A CAÇADA CONTINUA. Direção: George Miller. Kennedy Miller Productions, 1981.

MAD MAX. Direção: George Miller. Kennedy Miller Productions, Crossroads, Mad Max Films, 1979.

MAD MAX: ALÉM DA CÚPULA DO TROVÃO. Direção: George Miller, George Ogilvie. Kennedy Miller Productions, 1985.

MAD MAX: ESTRADA DA FÚRIA. Direção: George Miller. Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Kennedy Miller Productions, RatPac-Dune Entertainment, White Noise Factory, 2015.

MAD MEN. Lionsgate Television, Weiner Bros., American Movie Classics (AMC), U.R.O.K. Productions, 2007-2015.

MANUAL DIAGNÓSTICO E ESTATÍSTICO DE TRANSTORNOS MENTAIS, vários autores, Editora Artmed, 2014 (5a edição).

MATRIX RELOADED. Direção: Lana Wachowski, Lilly Wachowski. Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Silver Pictures, NPV Entertainment, Heineken Branded Entertainment, 2003.

MATRIX. Direção: Lana Wachowski, Lilly Wachowski. Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership, Silver Pictures, 1999.

MISSÃO: IMPOSSÍVEL 2. Direção: John Woo. Paramount Pictures, Cruise/Wagner Productions, Munich Film Partners & Company (MFP) MI2 Productions, 2000.

NARCOS. Dynamo, Gaumont International Television, Netflix, 2015—

O EXORCISTA. Direção: William Friedkin. Warner Bros, Hoya Productions, 1973.

O HOBBIT 1, 2, 3. Direção: Peter Jackson. New Line Cinema, Metro-Goldwyn-Mayer, WingNut Films, 3Foot7 (2014), 2012, 2013, 2014.

O HOMEM DE AÇO. Direção: Zack Snyder. Warner Bros., Legendary Entertainment, Syncopy, DC Comics, DC Entertainment, 2013.

O ILUMINADO. Direção: Stanley Kubrick. Warner Bros., Hawk Films,

Peregrine, Producers Circle, 1980.

O LADO BOM DA VIDA. Direção: David O. Russell. The Weinstein Company, 2012.

O MÁSKARA. Dark Horse Entertainment, Film Roman Productions, New Line Cinema, Sunbow Productions, 1995 a 1997.

O PLANETA DOS MACACOS. Autor: Pierre Boulle. Editora Aleph, 2015.

O REI DO GADO. Direção: Luiz Fernando Carvalho. Rede Globo, 1996-1997.

O SENHOR DOS ANÉIS 1, 2 e 3. Direção: Peter Jackson. New Line Cinema, WingNut Films, The Saul Zaentz Company, 2001, 2002, 2003.

ONE PIECE. Autor: Eiichiro Oda. Toei Animation, 1999.

OS 300 DE ESPARTA. Autor: Frank Miller. Devir, 2015 (4a edição).

OS CAÇADORES DA ARCA PERDIDA. Direção: Steven Spielberg. Paramount Pictures, Lucasfilm, 1981.

OS GUERREIROS DO ARMAGEDON. Direção: Masayuki Akehi. Toei Doga, 1989.

OS VINGADORES. Direção: Joss Whedon. Marvel Studios, Paramount Pictures, 2012.

PERCY JACKSON E O LADRÃO DE RAIOS. Direção: Chris Columbus. Fox 2000 Pictures, 1492 Pictures, Sunswept Entertainment, Dune Entertainment, Big Screen Productions, Ingenious Film Partners, Dune Entertainment III, TCF Vancouver Productions, 2010.

PERCY JACKSON E OS OLIMPIANOS. Autor: Rick Riordan. Intrínseca, 2008-2010.

PICA-PAU ATACA NOVAMENTE. Walter Lantz Productions, 1940.

PIRATAS DO CARIBE. Direção: Gore Verbinski (2003, 2006, 2007), Rob Marshall (2011), Joachim, Rønning, Espen Sandberg (2017). Walt Disney Pictures, Jerry Bruckheimer Films, Second Mate Productions (2006, 2007), Moving Picture Company (2011), Infinitum Nihil (2017), 2003, 2006, 2007, 2011, 2017.

POKÉMON. Pokémon USA (2006-), 4 Kids Entertainment (1998-2006), Creatures, GAME

FREAK, Nintendo, OLM-Animation Studio, Oriental Light and Magic (OLM), Shogakukan, Summit Media Group, TV Tokyo, 1997.

PROCURANDO NEMO. Direção: Andrew Stanton, Lee Unkrich. Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures, 2003.

SENSE8. Anarchos Productions, Georgeville Television, Javelin Productions, Motion Picture Capital, Studio JMS, Unpronounceable Productions, 2015-SIN CITY (7 volumes). Autor: Frank Miller. Devir, 1991.

SOBRENATURAL. Kripke Enterprises, Warner Bros. Television, Wonderland Sound and Vision, Supernatural Films, 2005-STAR TREK. Direção: J.J. Abrams. Paramount Pictures, Spyglass Entertainment, Bad Robot, Mavrocine, 2009.

STAR WARS. Direção: George Lucas. Lucasfilm, Twentieth Century Fox Film Corporation, 1977.

STAR WARS: O DESPERTAR DA FORÇA. Direção: J.J. Abrams. Lucasfilm, Bad Robot, 2015.

TENTACOOOL & TENTACRUEL. 4 Kids Entertainment, Creatures, GAME

FREAK, Nintendo, OLM-Animation Studio, Oriental Light and Magic (OLM), Pokémon USA, Shogakukan, Summit Media Group, TV Tokyo, 1997, episódio 19, 1a temporada.

THE BIG BANG THEORY. Chuck Lorre Productions, Warner Bros. Television, 2007—

THE WALKING DEAD. American Movie Classics (AMC), Circle of Confusion, Valhalla Motion Pictures, Darkwoods Productions, AMC Studios, Idiot Box Productions, 2010.

THOR. Direção: Kenneth Branagh. Paramount Pictures, Marvel Entertainment, Marvel Studios, 2011.

THOR: O MUNDO SOMBRIO. Direção: Alan Taylor. Marvel Studios, 2013.

THROUGH THE FIRE AND FLAMES. Sam Totman, ZP Theart. Roadrunner Records, 2006.

TODO MUNDO ODEIA O CHRIS. Chris Rock Entertainment, 3 Arts Entertainment, Paramount Network Television (2005-2006), CBS Paramount Network Television (2006-2009), 2005-2009.

TYNY TOON. Warner Bros. Animation, Amblin Television, 1990-1995.

VINGADORES: ERA DE ULTRON. Direção: Joss Whedon. Marvel Studios, Walt Disney Pictures, 2015.

X-MEN 2. Direção: Bryan Singer. Twentieth Century Fox Film Corporation, Marvel Enterprises, Donners' Company, Bad Hat Harry Productions, XF2 Canada Productions, XM2 Productions, 2003.

X-MEN: APOCALIPSE. Direção: Bryan Singer. Twentieth Century Fox Film Corporation, Marvel Entertainment, TSG Entertainment, Bad Hat Harry,

Donners' Company, Kinberg Genre, 2016.

X-MEN: DIAS DE UM FUTURO ESQUECIDO. Direção: Bryan Singer. Twentieth Century Fox, Marvel Entertainment, TSG Entertainment, Bad Hat Harry, The Donners' Company, Ingenious Media, Down Productions, 2014.

X-MEN: O CONFRONTO FINAL. Direção: Bryan Singer. Twentieth Century Fox Film Corporation, Marvel Enterprises, Donners' Company, Ingenious Film Partners, Dune Entertainment, Major Studio Partners, Bad Hat Harry Productions, X3 Canada Productions, X3US Productions, XM3 Service, thinkfilm, 2006.

X-MEN: O FILME. Direção: Bryan Singer. Twentieth Century Fox Film Corporation, Marvel Enterprises, Donners' Company, Bad Hat Harry Productions, 2000.

X-MEN: PRIMEIRA CLASSE. Direção: Matthew Vaughn. Twentieth Century Fox, Marvel Entertainment, Dune Entertainment, Bad Hat Harry, Donners' Company, Ingenious Media, Big Screen Productions, Ingenious Film Partners, Dune Entertainment III LLC, 2011.

Marcas registradas

® 007

® A Hora da Aventura ® A Vaca e o Frango ® Animaniacs ® Apenas um Show ® Aquaman

® Batman

® Blu-ray

® Bob Esponja ® Breaking Bad ® Canal Canalha ® Caverna do Dragão ® Chaves

® Citibank ® Coca-Cola ® Counter Strike ® Dark Souls ® Disney

® Disneylândia ® Doctor Who ® Donkey Kong ® Dragon Ball ® Dungeons and Dragons ® Ebay

® Elder Scrolls ® EMI

® Eminem

® Facebook ® Final Fantasy ® Flash

® Fox

® Frajola

® Free to Play ® Galinha Pintadinha ® Game Boy ® Game of Thrones ® Glee

® God of War ® Google

® Grand Theft Auto V

® GTA

® Guitar Hero ® Half-life ® Harry Potter ® Henrique e Juliano ® Hobbit

® Homem de Ferro ® Homem-aranha ® Hulk

® Indiana Jones ® Intel

® Jogos vorazes ® Justin Bieber ® Katy Perry ® League of Legends ® Led Zeppelin

® Ligeirinho ® Looney Tunes ® Lost

® Mad Max

® Manual do Mundo ® Mario Kart ® Marsha e o Urso ® Marvel

® Matrix

® Michel Teló ® Mickey Mouse ® Microsoft ® Minecraft ® Mitsubishi ® Naruto

® Netflix

® Nickelodeon ® Nintendo ® NVIDIA

® O Senhor dos Anéis ® One Direction ® One Piece ® Onimusha ® Orkut
® Os Padrinhos Mágicos ® Os Simpsons ® Oscar
® Overwatch ® Pantera-cor-de-rosa ® Papa-léguas ® Parafernália ® Patolino ®
PayPal
® Pepsi
® Percy Jackson ® Pernalonga ® Pica-Pau ® Piratas do caribe ® Piu-piu
® Playstation ® Porta dos Fundos ® Prozac
® Rihanna
® Rolling Stones ® Sega
® Skyrim
® Sonic CD
® Sony
® South Park ® Star Trek ® Star Wars ® Super Mario Bros ® Superman ® T-Series
® Taylor Swift ® Tetris
® The Cartoon Network ® The Legend of Zelda ® Through Fire and Flames ® Tom e
Jerry ® Totoy Kids ® Twitter
® Universal ® VEVO
® Wolverine ® World of Warcraft ® WWE
® X-men
® Xuxa
® Yahoo
® Youtube
® Yu-gi-oh!
® Zolott

**“CURIOSIDADE:
INSTINTO QUE LEVA
ALGUNS A OLHAR PELO
BURACO DA FECHADURA,
E OUTROS A DESCOBRIR A
AMÉRICA.”**

EÇA DE QUEIRÓS

Escritor português



© Tabatha Rochreiter

Lukas Marques e Daniel Molo são os criadores do *Você sabia?*, canal de curiosidades no YouTube, com 7 milhões de inscritos e mais de 600 milhões de visualizações.

 **LukasMarques**

 **LukasMarques**

 **LukasMarqs**

 **danimolo**

 **DanielMolo**

 **DanielMologni**

 **PlanetaLivrosBR**

 planetadelivrosbrasil

 PlanetadeLivrosBrasil

 planetadelivros.com.br